4 DEV POSTER CALL OF DUTY: WWII, NFS PAYBACK, CODE VEIN, SHADOW OF THE COLOSSUS

#251 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Aralık 2017 - 8.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

CALL OF DUTY WWII

SW: Battlefront II | Wolfenstein II: The New Colossus

NFS Payback | Football Manager 2018

Metal Gear Survive | The Crew 2





SAVAŞ ÜSSÜ ALMANYA

Herkese kışın göbeğinden selamlar. Soğuk severlerin mutlu olduğu, tropik iklim dostlarının (Bir dernek kuralım!) nefretle baktığı bu mevsimi atlattık mı ver elini ilkbahar.

Kışın ortasında evde oturup oyunlara gömülmekse ayrı bir keyif... Mesela Kürşat Bey bu ay ne yaptı, CoD WWII oynayıp durdu, bize bolca övdü, sonra kendi de arada kalıp incelemede göreceğiniz puanı yapıştırdı. Benim puanım daha da az.

Almanya'nın başrolde olduğu tek oyun CoD da değildi üstelik bu ay. Wolfenstein II, beklenenin üzerinde bir performansla ağzımızın suyunu akıttı, kendisini çok sevdik.

Başka ne yaptık? Hah, Uzak Doğu oyunlarına şöyle bir bakış attık, Çekik Gözlü Oyunlar adındaki bir dosyada derledik. Güzel bir konu oldu; okumadan geçmeyin.

Bir diğer dosya konumuz da Sony'nin Paris çıkartması, Paris Games Week'ti. Sony'nin ne kadar fazla iyi oyun getirmekte olduğunu bu konuyu baştan sona okuyarak görebilirsiniz.

Oyun dünyasını çalkalayan bir olay da yaşandı Kasım ayı içerisinde. Bildiğiniz üzere Star Wars Battlefront II piyasaya sürüldü ve bunun akabinde Belçika, oyunun bir çeşit kumar olduğunu söyledi. Zaten oyuncular da çoktan isyan halindeydi zira oyun içi sandıkları parayla satın almadan, oyunun tüm özelliklerini açmak, günde 24 saat oynarsanız 254 gün gibi bir zamana tekabül etmekteymiş. EA'in açgözlü bir firma olduğu söylenip durdu, EA geçici olarak sandık işini durdursa da bir daha oyunculardan sempati toplaması çok güç olacağa benziyor.

Bu ay diyeceklerim bu kadar; herkese keyifli okumalar!

Not

Geçtiğimiz ay LEVEL'ın göz bebeklerinden Şefik "Rocko" Akkoç, çeşitli özel LEVEL sayılarında isminin az geçmesinden veya hiç geçmemesinden ötürü serzenişte bulundu. Oysaki durum hiç de düşündüğü gibi değildi. Şefik seni seviyoruz, kalbimizdesin!

Tuna Şentuna

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

CALL OF DUTY WWII

Ölüm kusan MG42 ateşi altında sabah koşusu yapmayı özlediniz mi?

Sayfa 44

#251

İÇİNDEKİLER

PS4



PlayStation Plus

OYUNUNA GÜÇ KAT







OYUN DENEYİMİNİ BİR ÜST SEVİYEYE TAŞI





Çevrimiçi Multiplayer



Aylık Oyunlar



PlayStation Store İndirimleri



Bulut Depolama Alanı

Çevrimiçi multiplayer oyun deneyimi, aylık oyunlar, özel indirimler ve daha fazlası için PS Plus'a katıl.



Aralık

1 Aralık
Doom VFR (PSVR, Vive)
Gear Club (Switch)
Xenoblade Chronicles 2 (Switch)
Seven: The Days Long Gone (PC)

5 Aralık
Dead Rising 4: Frank's Big Package (PS4)
Steep - Road to the Olympics
(PS4, Xbox One, PC)
Biricik ekstrem sporlar oyunumuzda ikinci perde!

Destiny 2: Curse of Osiris (PS4, Xbox One, PC)
Space Hulk: Deathwing (PS4, Xbox One, PC)
The Surge: A Walk in the Park (PS4, Xbox One, PC)
PATHOS (PC)

6 Aralık
Bravo Team (PSVR)

7 Aralık
Spellforce 3 (PC)

8 Aralık
Hello Neighbor (Xbox One, PC)
Tokyo Xanadu Ex+ (PS4)

9 Aralık
Loco Roco 2 Remastered (PS4)

11 Aralık
Battlefield 1: Turning Tides (PS4, Xbox One, PC)

12 Aralık
PlayerUnknown's Battlegrounds (Xbox One)
Fallout 4 VR (Vive)
Resident Evil 7: Gold Edition (PS4, Xbox One, PC)
Okami HD (PS4, Xbox One, PC)

13 Aralık
Final Fantasy XV: Episode Ignis (PS4)

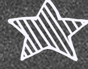
21 Aralık
Tiny Metal (PS4, Switch, PC)

29 Aralık
Lost in Pacific (PC)



KÜHEYLAN





Geçtiğimiz ay bir takım olaylar gerçekleşti ve bunların en iddialısı da Battlefront II tarafında oldu. EA aç gözlü tavrını daha da fazla belli edemezdi herhalde... Zaten NFS Payback'te mikro-ödeme işine nasıl sardığını belli etmişti, durumu Battlefront II'ye daha da abartılı bir biçimde taşıyınca halk meşalelerle sokağa döküldü. Afrika'daki açlıktır, küresel ısınmadır, benzin fiyatlarının 6 TL'ye yaklaşmasıdır, dünyadaki toplam paranın üç beş zengin adamda toplanmasının yarattığı adaletsizliktir, sonsuz bir evrende, küçücük bir kara parçasındaki önemsiz bir biyolojik canlı olduğumuz ve hiçbir şeyi değiştirmeyecek bir yaşam yaşayıp sonra yok olup gideceğimiz gerçeğidir, bunlar hep unutuldu. Mikro-ödemeye hayır!

YouTuber olma kılavuzu - Bölüm 2

11. Dünya'daki ünlü YouTuber'ları hemen inceleyin, ne işler yapıyorlar iyice bakın, not alın, ezberleyin ve onların yaptıklarını aynen kendi kanalınıza taşıyın.
12. Yaratıcı olmamaya özen gösterin.
13. Birileri size, "Bu içeriği çalmışsın" derse onlara "Diss" videosu atın, izlenme sayınızı artırdıkça artırın.
14. Diss videosu attığınız kişilerle hiçbir şey olmamış gibi görüşmeye devam edin, bunun anlaşmalı bir iş olduğunu tüm dünyaya belli edin.
15. İçerik bulamadığınızda hemen günlük yaşantınıza yönelin; sizin hayatınızı izlemeye meraklı kişilere sıradan bir gününüzü resmedin.
16. Bu günlük videolar tutmazsa, evde yapılabilecek aktivitelerle süsleyin. Mesela nasıl tost yapılır, onu anlatın.
17. Akrabaları seven bir millet olduğumuz için dayınızı, amcanızı, yeğeninizi videolara alet edip onlarla geçirdiğiniz bir günü tüm halkla paylaşın.
18. Abone kazandıkça her türlü sayıya (10. 20. 100. 125. 150. vb.) özel bir video çekin ama video içeriği öncekilerle aynı olsun.
19. Aralarda mutlaka "Şunu yaparsam, şunu yapacağım." temalı challenge videoları çekin.
20. Hiçbirinden yeterli verimi alamıyorsanız, "Clickbait" videolarına başvurun ve hiç olmamış olayları başlığa taşıyıp izleyenlerde merak uyandırın, sonra onları gerçekle buluşturun.

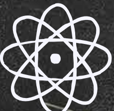




Koleksiyon ve posterler

Gördüğünüz fotoğraf bize Ozan Kavçın arkadaşımız tarafından gönderildi. Notunda da şöyle diyordu: "Ben de eksik kalmayayım dedim ama bayağı berbat bir fotoğraf oldu. Neyse ben moralimi bozmayayım, siz koyarsınız dergiye :)" Biz de isteğini yerine getirdik ve koleksiyonunu sizinle paylaşıyoruz. Yalnız o aradaki Naruto bizden değil gibi...









Xbox One X ofiste!

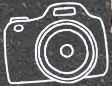
Sevgili Microsoft Türkiye güzel bir lansmanla yeni Xbox One'ı, Xbox One X'i Türk oyun basınına tanıttı ve sonra da Scorpio Edition'ı bizlere hediye etti. Onlara teşekkürlerimizi sunuyoruz. Peki bu konsol nerede diye soracak olursanız, bunun yanıtı yok. Tuna'da değil, o PS4 Pro'yu kaptı. Emre veya Kürşat bu konsolun üstüne konmuş gibi gözüküyor. (Sonuçta herkes LEVEL çalışanı değil mi, ne yaparlarsa yaparlar, seni ne ilgilendirir? -Kürşat)



Wolfenstein II'den öğrendiğimize göre Nazi'ler nasıl insanlar?

- Şerefsizler.
- Teknolojik anlamda 2199 yılındalar.
- Robotları çok seviyorlar.
- Nazi amblemini de...
- Dünyayı ele geçirme işini kahramanlık olarak görüp tüm gazetelerde yayımlıyorlar.
- Bu da yetmezmiş gibi filmlerle taçlandırmak istiyorlar.
- William J. Blazkowicz'den nefret ediyorlar.
- Onu destekleyen herkesten de...
- Ve son olarak şişmanları aşağılamaktan zevk alıyorlar. Ayrımcılığa hayır!





Emre askerdeyken...

CoD WWII'yi beğenmeme evresine geçmemişken, Emre kalktı oyunun lansmanına gitti. Burada yaşamını sürdüren 2. Dünya Savaşı askerleriyle fotoğraf çektirmeyi de es geçmeyen Emre, daha sonra adamın miğferini alıp kaçmasın mı? Kaçmasın. Zira öyle bir şey olmadı. Efendi efendi gitti, efendi efendi döndü Emre efendi.



Emre geçen aylarda çıkan oyunları inceliyor

CoD WWII

Tek kişilik kısmı çok kötü. Ruh yok. Yine, "ilerledikçe gelen sonsuz adam teknolojisi var." Bence atmosfer berbat. Resmen "script" senaryo oynuyoruz. Ayrıca oyunun ortasında DX error verip kapandı, bir daha da açılmadı. Sileceğim şimdi, bir daha da kurmayacağım. Hah, neyse virüs programı yüzündenmiş. Multiplayer'ı da iğrenç bu arada. Modern Warfare keyfi hala yok. Oyun çok ruhsuz. Lanet olsun.

Assassin's Creed Origins

Oyun tek kelimeyle mükemmel, acayip sevdim. Her şeyi çok iyi. Resmen Ubisoft'un GTA'sı olmuş. Sürekli oynamak istiyorum. Hep oynayaca- Hayda, o FPS ne? Ekran kartım 1070 ya, bu ne? Çift koruma yüzünden CPU çok yoruluyormuş, ondanmış. Yama da çıkmıyor. Ubisoft alacağın olsun, Allahsız!

Stardew Valley

Bu oyunu niye aldığımı bilmiyorum. Aldım ve sevmedim. Bağımsız oyunların tümünden nefret ederken nasıl bir kafadayken aldığımı hiç anlamış değilim. Ama aldım. Olacağını sandım ve olmadı. Oyunun adı Shit Valley olmalıymış. Final notum budur.









XBOX ONE X

Koltuğunuzun rahatlığında **gerçek 4K oyun deneyimi!**

Oyun konsolları uzun zamandır hayatımızın bir parçası ve tıpkı oyuncuların değişen beklentileri gibi, konsollar da zaman içinde değişiyor ve farklı taleplere uyum sağlıyor. Microsoft Xbox ailesinin en yeni, en güçlü üyesi olan Xbox One X de oturma odasının rahatlığında 4K oyun deneyimi yaşamak isteyen, beklentisi yüksek oyuncular için tasarlanmış bir ürün.

"Xbox One X, mevcut oyun konsollarından ***%40 daha güçlü."***

Daha güçlü, daha performanslı

4K/60 fps ve HDR desteği, 2.3 Ghz hızında çalışan 8 çekirdekli AMD Jaguar Evolved işlemcisi, AMD Radeon RX 590 temelinde geliştirilen 6 TFLOPS gücündeki grafik işlem birimi, 12GB GDDR5 RAM'i ve 326 GB/s hafıza bant genişliği ile Xbox One X, şimdiye kadar üretilmiş en güçlü oyun konsolu ve tüm bu bileşenleri 4K çözünürlükte muhteşem bir oyun deneyimi sunmak için bir araya getiriyor.
Xbox Live üzerinde 5 milyondan fazla kişi tarafından oynanan Forza Motorsport 7 başta olmak üzere pek çok oyunu 4K çözünürlük / 60 fps desteği ve HDR farkı ile bizlere sunacak olan Xbox One X, halihazırda 4K çözünürlük destekleyen bir televizyonunuz olmasa bile supersampling desteği sayesinde daha kaliteli görüntüler, artan işlem gücü sayesinde ise daha stabil bir oyun deneyimi ve daha kısa yükleme süreleri vadediyor.

Kompakt tasarım

Microsoft'un Xbox One X'i ortaya çıkartırken güç ve uyumluluk ile beraber üç ana önceliğinden birisi dizayn. Bu yüzden de Xbox One X son derece performanslı bir ürün olmasına rağmen, şimdiye kadar üretilmiş en küçük ve en ince Xbox konsolu olma özelliğini taşımakta.
Aynı zamanda yeni işletim sistemi güncellemesi sayesinde oyunlarınıza ve ihtiyacınız olan her türlü detaya çok daha kolayca ulaşabileceksiniz.









Geriye uyum

Microsoft'un geçtiğimiz yıl tanıttığı Xbox Play Anywhere özelliğine tam destek veren Xbox One X, tüm Xbox One oyunlarını ve geriye uyumluluk kapsamında desteklenen tüm Xbox 360 / Xbox oyunlarını önünüze getiriyor. Yüzlerce oyundan oluşan bu kütüphaneye ek olarak, daha önce Xbox One için satın aldığınız tüm oyun kumandalarını da Xbox One X üzerinde kullanmaya devam edebileceksiniz.
Xbox Play Anywhere özelliğinin bir diğer özelliği de birbirine uyumlu tüm bu platformlarda başladığınız oyunlarınıza, bir diğerinde devam edebilecek olmanız. Bu sistemde tüm kayıt dosyalarınız Xbox Live üzerinde tutulduğundan, Windows 10 veya Xbox One'da başladığınız ve yüzlerce saati geride bıraktığınız Forza Horizon 3 kariyerinize, 4K Enhanced yaması geldikten sonra Xbox One X'te devam edebilecek ve hiçbir kayıp yaşamayacaksınız. Yılın en fazla beklenen oyunlarından FIFA 18, Call of Duty: WWII, Assassin's Creed Origins ve Middle-Earth: Shadow of War gibi pek çok oyun da Xbox One X Enhanced olarak oyuncularla buluştu.

Yeni bir standart

Xbox One X, Scorpio Engine etrafında şekillenen donanım mimarisi ile, üst düzey grafik, daha yüksek FPS, daha hızlı oyun yükleme süresi ve Dolby Atmos desteği gibi oyuncuların yüksek beklentilerine cevap vermek için tasarlanmış bir konsol. Gelişmiş grafik gücü ve daha hızlı yükleme zamanı sayesinde bütün oyunlar Xbox One X ile daha iyi görünecek, daha hızlı ve keyifli olacak.

HABER

LOST SPHEAR

90'lı yılların JRPG keyfini özleyenler beri gelsin

I Am Setsuna'yı oynamış mıydınız? Sevdiniz mi? Evet mi? O zaman Lost Sphear'ın da adını çoktan duymuşsunuzdur. Square Enix'in Tokyo RPG Factory adındaki firmasının hazırladığı Lost Sphear, I Am Setsuna'nın ruhani takipçisi olarak kabul ediliyor ve fragmanlarını izlediğinizde de neden böyle bir şeyden bahsedildiğini hemen anlıyorsunuz.

Aynı Setsuna gibi kuşbakışı bir görüntüden oynanacak olan bu eski stil JRPG, "chibi" görüntülü karakterleri, sulu boya esanslı grafikleri ve naif hikayesiyle tüm oyunculara hitap etmeyi hedefliyor. (Emre hariç.)

Oyunda Kanata (Katana?) adında, kılıç kullanmayı kendi kendine öğrenen bir savaşçıyı kontrol ediyoruz. Kanata'nın ve bir takım insanların derdi aynı: Kasabaları yavaş yavaş dünyadan siliniyor ve buna neyin neden olduğunu bulmak, akabinde de onu durdurmak Kanata ve ekibinin görevi.

Sıra bazlı gibi gözüken savaşların bizi beklediği Lost Sphear, Setsuna'nın Active Time Battle sistemini bir ölçü farklılaştıracak ama sistemin tam olarak nasıl işlediği konusunda henüz bir fikrimiz yok.

Lost Sphear, PC, PS4 ve Switch için hazırlanmakta. 23 Ocak'ta piyasada olacak ve kutulu versiyonunu bulmak bir hayli güç olacak. (Ancak ön sipariş verirseniz PS4 ve Switch'te satın alabiliyorsunuz.)

Özellikle JRPG fanatiklerinin radarında olması gereken oyun için bir miktar heyecanlıyız.



HABER

BLIZZCON 2017

Emre olayları adeta orada bulunmuşçasına gözlemledi!

Bir BlizzCon'u daha geride bırakırken konuya elbette etkinliğin favorisi WoW ile başlamak gerekiyor. Bu senenin şüphesiz yıldız oyunu World of Warcraf'tı. Sebebiyse elbette yeni açıklanan Battle for Azeroth genişleme paketi ve World of Warcraft'ın Classic serverlarıydı. Oynayanların ortak görüşü WoW'un WoW olduğu yıllar, oyunun ilk dönemi yani Vanilla dönemidir. PvP'nin keyfi, Molten Core'da yenilen sayısız wipe, Onyxia'yı ilk kesişimizdeki çığlıklar hala hafızalarımızda... İşte Blizzard bu özlemi gidermek ve oyunculara o dönemi tekrar yaşatmak adına WoW'un Classic'i duyurdu. Aynı ruh canlanır mı bilinmez ancak bu haberi alan bir çok arkadaşım tekrar WoW'a başlayacağını belirtti bile... Diğer bir önemli gelişmeyse elbette eklenti paketi. Her ne kadar beni pek heyecanlandıran bir eklenti paketi olmasa da, oyunun sürdürülebilirliği açısından önemli bir hareket. Öncelikle her eklenti paketinde olduğu gibi yine seviye sınırı yükseltiliyor ve yeni limit 120 oluyor. Yeni bölgeler ise bu defa önceki eklenti paketlerinden biraz farklı. Şöyle ki ilk defa her ırk için bir ada bulunuyor. Alliance için Kul Tiras ve Horde için Zandalar. Her iki ada da üçer bölgeyi barındırıyor. 120. seviyeye ulaşıncaysa yapacağımız görevler sonrasında rakip tarafın adasını ziyaret




Overwatch'un yeni Support sınıfı kahramanı Moira

edip, bu bölgeleri de deneyim edebileceğiz. Yine oyunun belli noktalarında yapacağımız görevler sayesinde yeni alt sınıfları aktif edebileceğiz. Üç Alliance, üç Horde olmak üzere toplam altı adet alt sınıf bulunuyor. Alliance; Void Elves, Lightforged Draenei, Dark Iron Dwarves ve Horde; Highmountain Tauren, Nightborne, Zandalari Trolls. Unutmadan, bu eklenti paketiyle toplamda 10 adet yeni dungeon bizleri karşılayacak. Yeni ve ilk raid'in adıysa Ul'dir.
Açıkçası uzun süredir bir eklenti paketi beni bu kadar az heyecanlandırdı diyebilirim. Özellikle Legion gibi bir eklenti paketinin üzerine koymak yerine, geriye gitmiş bir WoW ekibi var gibi görünüyor. Umarım yanılıyorumdur.

Heroes of the Storm

Heroes of the Storm 2.0 yamasının üzerinden henüz altı ay gibi kısa bir süre geçtiği için bu BlizzCon'da kahraman duyurulması haricinde pek bir beklentim yoktu. Yine de belki bir Warcraft temalı harita duyurulur diye içimden geçirmedim değil. Maalesef bu beklentim başka bahara kaldı ancak iki yeni kahraman duyuruldu ki beni benden aldı! İlki Warcraft dünyasından Alexstraza ve ikincisi Overwatch'taki favori karakterim Hanzo. Support olarak oyuna şu anda eklenmiş olan Alexstraza'yı hemen akabinde Assassin görevi üstlenecek olan Hanzo takip edecek. Yeni matchmaking sistemi, sesli konuşma, kamera yenilikleri de cabası. Bunun yanında oyunun kurallarında bir takım değişikliğe gidileceğinin de altını çizelim. Biliyorsunuz ki şu anda kulelerin belli sayıda cephaneleri bulunuyor ve bu cephaneler yavaş yavaş yenileniyor. Yakın dönemde bu cephane durumu oyundan kaldırılacak ve sınırsız cephane ile kuleleri yıkmak daha da zorlaşacak. Bir diğer revize edilecek konuysa görünmez olabilen karakterler. Daha önce dikkatlice bakıldığında fark edilebilen görünmez kahramanların artık eskiye oranla daha rahat fark edileceklerini söylemeliyim.

Overwatch

Geldik Blizzard'ın son bombası, geçtiğimiz senenin bana göre en iyi oyunu (Evet Tuna, en iyi oyunu!) Overwatch'a... Öncelikle oyuna Blizzard World isminde yeni bir harita geliyor. Bir Blizzard hayranı olarak bu haritayı görünce resmen tüylerim diken diken oldu. O ne güzel bir haritadır aman yarabbi! (Mutlaka bu bölümün videosunu izleyin!) Diğer bir konu da yeni bir kahraman oldu elbette. Moira isimli yeni kahramanımız Support rolünü üstleniyor. Yeteneklerini takım arkadaşlarının üzerinde kullandığında onları iyileştirirken, rakibine karşı kullanıldığında ise hasar verebiliyor. Fade isimli yeteneği sayesinde de görünmez olabilen Moira oldukça eğlenceli bir support kahraman benziyor!

Ve diğerleri...

Hearthstone'a Kobolds and Catacombs isminde yeni bir eklenti paketi geliyor ve Dungeon Run isminde yeni tek kişilik mod ekleniyor. Bu modda boss'ları yenerek kart toplayabileceğiz ancak bir boss'a kaybettiğimiz anda kazandığımız kartlardan da olacağız! Blizzard bu modun tekrar edilebilirliğinin son derece yüksek olduğunu belirtiyor. Bir diğer sevindirici haber ise StarCraft II'nin bir kısmının ücretsiz olarak yayına girmiş olması. Wings of Liberty senaryosu (Eğer ilk oyuna sahipseniz Heart of the Swarm), Versus ve Co-Op (5. seviyeye kadar) modları 14 Kasım tarihinden itibaren ücretsiz olarak oynanabilmekte. Bu kadar yeniliğe rağmen Diablo III'e toplamda bir saat yer verilmesi ve hiç bir yenilik açıklanmasını da unutmadık Blizzard... Ölüme mi terk ettin yoksa Diablo IV üzerinde mi çalışıyorsun bilmiyorum ama artık Diablo hakkında yeni haberler duymak istiyoruz! ◆

"Diablo III'e toplamda bir saat yer verilmesi ve hiç bir yenilik açıklanmasını da unutmadık Blizzard... Ölüme mi terk ettin yoksa Diablo IV üzerinde mi çalışıyorsun bilmiyorum ama artık Diablo hakkında yeni haberler duymak istiyoruz"

SON DAKİKA!

◆ Rainbow Six Siege'e Outbreak adında bir oyun modu geliyor. Bir çeşit zombi teması olacağından şüphelendiğimiz bu mod, co-op (Anlaşmalı) olarak oynanacak.
◆ CD Projekt Red (Witcher serisi) geçtiğimiz ay gönüllere su serpti ve dedi ki: "Korkmayın, biz bazı firmalar –öhhöEA- gibi mikro ödemelerle içinizi baymayacağız; oyuna bir kez para verip keyfini süreceksiniz." İşte erdemli duruş!
◆ Amnesia'nın yaratıcılarının son korku bombalarından SOMA, 1 Aralık itibarıyla Xbox One'da da boy gösterecek. Safe Mode'u açtığınız takdirde de oyunu canavarlar olmadan, rahatça oynayabileceksiniz.
◆ Disney ile Gazillion Entertainment arasındaki bir anlaşmazlıktan ötürü 2013 yılından beri aktif olan Marvel Heroes, kapatılmanın eşiğinde. Bu oyunu ülkemizde oynayan var mıydı acaba?
◆ Minions ve Shrek'in yapımcısı olan Universal Animation, yakında hepimizin merakla izleyeceği bir animasyona başlayacak: Super Mario Bros. Evet, Nintendo ile Universal nihayet yeniden el sıkışmışa benziyor...
◆ Eğer yılların eskitmekte zorlandığı Theme Hospital'ı özleyenlerdenseniz, Oxymoron Games'in hazırlamakta olduğu Project Hospital'ı takibinize alın.
◆ Tekken 7'ye çok alakalı bir karakter geliyor: Noctis. FFXV'in kahramanı Noctis acaba hangi dövüş stilinde uzman da burada kendine bir yer buldu? Sonraki karakter de Aleyna Tilki olsun bari...
◆ Injustice 2'ye de yeni karakterler geliyor. Atom ve Enchantress'in yanında, ünlü Ninja Kaplumbağalarımız da Injustice 2 yolcusu.
◆ Bu ay dergide konuk edeceğimizi düşündüğümüz PSVR oyunu The Inpatient'ın 23 Ocak'a ertelendiğini öğrendik, az biraz üzüldük.
◆ Tepetaklak yuvarlanan EA, Titanfall'un yapımcısı Respawn'u satın aldığını açıkladı. Aferin.
◆ GTA V ile ilgili yepyeni bir rekor haberi geldi: GTA V, Amerika'da şimdiye kadar en çok satan oyun!
◆ Torchlight ve Hob'un yapımcısı Runic Games, Çinli oyun dağıtımcısı Perfect World Entertainment tarafından kapatıldı. Hep olan böyle iyi firmalara olsun zaten...

ByNoGame.com

BYNOGAME

Param ByNoGame Kart geliyor!

Türkiye'nin dijital oyun deposu ve sektör lideri e-ticaret platformu ByNoGame, kart ve kullanım ücreti olmayan ön ödemeli kartı Param ByNoGame Kart'ı tanıttı. Yüzde 100 yerli sermaye ile 2007 yılında kurulan ByNoGame'in kuruluşunun 10. yılında tanıttığı ön ödemeli kartı Param ByNoGame Kart ile internette, mağazalarda, tüm banka POS'larında ödeme veya harcama yapılabildiği gibi, içerisindeki bakiye de ATM'lerden nakit olarak çekilebiliyor.
Tanıtımda konuşan ByNoGame.com CEO'su Murat Kömürcü, Param ByNoGame Kartı'ı Turk Elektronik Para A.Ş. ile ortak hazırladıklarını söylerken, nüfusun üçte birinin ve yetişkin nüfusun yüzde 40'ının banka hesabına sahip olmadığı Türkiye'de ön ödemeli kartların, özellikle 18 yaşın altında ve banka hesabı bulunmayanlara büyük kolaylık sağladığını belirtti.
Satış noktalarından satın alınarak bakiye yüklendikten sonra hemen kullanılabilecek olan Param ByNoGame Kart, tüm ATM'leri kullanma, fiziksel mağazalardan ve internetten alışveriş yapabilme, para alıp gönderebilme gibi özellikleriyle fark yaratıyor.

Ön ödemeli Param ByNoGame Kart kullanabilmek için gerekenler
- 13 yaş ve üzeri olmak
- Param ByNoGame Kart'ı edinmek
- Kayıtlı cep telefonundan SMS ile şifre oluşturmak
- Param ByNoGame Kart'a kredi kartı, banka kartı, havale/EFT ile veya ATM üzerinden bakiye yüklemek.

STEEL RATS

Gelin; motosikletle robot patlatıyoruz!

Öncelikle şunu bilmelisiniz: Steel Rats'in müziklerini Japon Rock grubu The 5.6.7.8's yapıyor. Onlar kim mi? Kill Bill Vol.1'de Woo Hoo şarkısının arkasındaki isim. Diğer konuysa elbette oyun... Tate Multimedia'nın hazırladığı Steel Rats, 1950'lerin robotlaşmış Amerika'sında geçen, karanlık ve aksiyon dolu bir Arcade oyunu. Dieselpunk adındaki temaya sahip şehir, Junkbot adındaki robotlar tarafından istila halinde ve onları durduracak kişiler de Steel Rats üyelerinden başkası değil. Peki bunu nasıl yapıyoruz? Grubun her üyesinin (Evet, oyunda farklı karakterler olacak.) farklı özelliklere sahip motosikletleri var ve bunlarla çıktıkları yolculuklarda (Oyun bölümleri.) robotlara karşı savaşıyorlar. Düşünün ki eski dönemin yandan görünüşlü platform oyunları... Ama karakterimiz motosiklette.
Her bölümün sonuna ulaşmak birincil amacımız olacak lakin bunu yaparken illa tek bir yolu izlememiz gerekmeyecek. Hatta yollar o kadar farklı olacak ki bir bölümü, farklı yoldan giderek bir kez daha bitirmek isteyebileceğiz. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan Steel Rats'in çıkış tarihi 2018'in herhangi bir zamanı.



THE CREW 2

Çok şey vaat edip bunların pek azını başarabilen ilk oyunun ardından The Crew geri dönüyor. Bu defa havadan ve denizden destek alarak.

Sayfa 22



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

Bu arkadaşlar üsse et, süt ve bilumum diğer kaynak olarak gönderiliyor

Yapım Konami **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.konami.com/mg/survive/gate **Çıkış Tarihi** 22 Şubat 2018

Metal Gear Survive



Muazzam bir patlama, yukarı doğru çekilme hissiyatı ve gözünü açtığında ilk gördüğün devasa bir gemi yıkıntısı...

Metal Gear Solid serisi bilgisayar oyuncuları ve genel hatları ile oyun camiası tarafından çok iyi tanınan bir isimdir. Modern zamanlardaki ilk versiyonu 1998 yılında Konami tarafından PlayStation platformu için üretilen oyun, aradan geçen uzun yılların ardından halen kendisinden bahsettirmeyi başaran ender yapımlardan birisidir. Yönetmen koltuğunda oturan Hideo Kojima ismiyle birlikte anılan ve her yeni oyununda bambaşka bir yapıyla karşımıza çıkmayı başaran seri, bu sefer de yeni oyunu Metal Gear Survive ile piyasaya çıkacağı gün için geri sayıyor. Özellikle Snake isimli ana karakterin etrafında gelişen olayların anlatıldığı seri, seriye hayat veren Kojima'nın 2009 Tokyo Game Show'da yaptığı "Solid Snake'in hikâyesi, MGS4 ile sona erdi. Fakat Naked Snake'in hikâye akışı için yapılabilecek birçok şey var." demişti.
O günden bugüne kadar geçen sürede birçok farklı gelişme yaşandı ve Kojima, artık Konami ile çalışmıyor. Fakat aradan geçen süre içerisinde Konami durmadı ve yeni bir Metal Gear oyunu üzerinde kafa patlattı. Peki, bizi nasıl bir oyun bekliyor? Böylesine efsaneleşmiş bir yapımı, Kojima olmadan ne boyutta yeniden canlandırabilecekler? Sanıyorum cevaplanması gereken çok fazla soru var...

Geçmişten günümüze

Seriyi yakından takip edenlerin çok iyi bileceği üzere, son olarak Metal Gear Solid V: The Phantom Pain isimli oyunu deneyim etmiştik. Devasa bir harita üzerinde "free roam game" modelini deneyim ettiğimiz yapımda haritanın orasından orasına koşturmuş, bir yandan ana görev üzerinde ilerlerken, bir yandan da sağda solda duran kampları patlatmıştık. Metal Gear serisine ait olan gizlilik ve aksiyonu bir arada sunan bu güzide oyun, aynı zamanda Kojima'nın da Konami bünyesindeki son oyunu olmuştu.
Evet, her yeni MGS oyununda olduğu gibi yine sonu gelmez bir senaryo silsilesi içerisinde kaybolacağımızı düşünürken, bir anda oyunun ismine daha yakından bakarak, derin bir senaryodan ziyade bolca ateş edeceğimizi anladık. İlk olarak Gamescom 2016'da duyurulan yapım, her ne kadar 2017 yılında piyasada olacak şekilde üzerinde çalışıldıysa da yaşadığı bazı sorunlar yüzünden 2018 Şubat ayına ertelendi. Bugüne kadar birçok ekran görüntüsü ve bazı oyun içi videoları yayımlanan olarak, ilk kez E3 2017 esnasında basın tarafından deneyim edilebildi. Biz de oyunun çıkmasına birkaç ay kala sizler için elimizdeki tüm bilgileri bu sayfalara yaymaya karar verdik. Peki, elimizde ne var? Aslında bugüne kadar elde edilen bilgilerin ışığında Metal Gear Surive'ın neye benzeyeceği hakkında üç aşağı beş yukarı fikir yürütebiliyoruz.
Öncelikle içerisine düştüğümüz dünyadan başlamakta fayda var zira burası daha önce deneyim ettiğimiz MGS dünyalarından çok daha farklı bir alan ve inanın, içerisinde yaşayanlar da çok fantastik kimseler. Hatırlarsanız en son Big Boss ve Kazuhira Miller'ı yok olmak üzere olan Mother Base'den kurtarmıştık. Fakat öyle görünüyor ki işin bir de bilinmeyen yüzü varmış. Evet, ilerleyen senaryoya göre giden gitti, kalan kaldı ama meğer biz arkamızı döndükten sonra Mother Base yok olmamış. Daha doğrusu bizim bildiğimiz anlamında yok olmamış! Gökyüzünde açılan "Wormhole" yani solucan deliği sayesinde batmakta olan Mother Base ve beraberindeki her şey, bambaşka bir düzleme ışınlanmış. Varılan bu yeni düzlemde, halihazırda üssün üzerinde bulunan askerlerin hepsi, kafalarının olduğu yerde birer boynuza sahip yaratıklara dönüşmüşler. Kristal şeklinde boynuz kafalara sahip olan bu yaratıklara oyun terminolo-



Harita kullanımı
Oyunumuz genel olarak co-op konusuna odaklanacağı için pek tabii oyuncu için de farklı kullanım kolaylıkları sunacak. Bunların en başında, harita kullanımı gözüküyor. Harita üzerine koyabileceğimiz işaretçiler sayesinde, nerede ne gibi bir sıkıntı olduğunu tüm ekip bireyleri ile paylaşabileceğiz. ◆

Serinin kökleri



Kısaca MGS olarak isimlendirilen seri, her ne kadar ilk olarak 3 Eylül 1998 tarihinde PlayStation platformu için üretilmiş olsa da aslından bundan çok daha eskiye dayanan bir hikâyesi vardır. Birçok oyuncu MGS'yi serinin ilk oyunu zannetse de aslında ilk oyun 1987 yılında Metal Gear adı altında piyasaya çıkmıştır. Yine Konami ve Hideo Kojima işbirliği ile üretilen yapım bir noktada "stealth" oyun türünün atası olarak da anılır. Önce MSX2 platformu akabinde NES için üretilen oyunda, Solid Snake karakterini kontrol ederek, karşımıza çıkan bölümleri elden geldiğince kimselere görünmeden tamamlamaya çalışıyorduk.



jisinde de "creature" deniliyor. Karşılarına çıkan ve kendilerinden olmayan hemen her şeye saldıran bu tatlış yaratıklar, kısa sürede kalabalık miktarlara ulaşabiliyorlar. Bizim amacımızsa boyut değiştirme esnasında "normal" kalan askerler olarak, bir şekilde hayatta kalabilmek; en azından başlangıç-taki esas amacımız bu. İlk bakışta Zombi konsepti MSG serisine yakışmıyor gibi görünebilir ama aslında Hideo Kojima da 29 Nisan 2013 günü yaptığı bir açıklamada, MGS V'in yapımı esnasında Zombi konsep-tini oyununa ne kadar çok eklemek istediğini net bir şekilde dile getirmişti. Gel zaman git zaman, nihayet yine işler Kojima'nın dilediği şekilde ilerlemiş diyebiliriz sevgili okur. Yine de bu Zombi konusu, üzerinde fazlasıyla tartışmaya açık bir yapıyı da beraberinde getiriyor. Tabii biz bu lafebeliğine girmeden evvel, oyunumuza daha da yakından bak-makla yükümlüyüz.

Biraz sessiz

Seriyi yakından tanıyanlar, MGS serilerinin hemen hepsinin "gizlilik" üzerine kuru-lu olduğunu bilirler. Hoş, günümüz oyun dünyası artık gizlilik ve aksiyon kullanımını oyuncunun dilediği şekilde deneyim etmesi için elinden geleni yapıyor ama özellikle eski oyuncular için konu MSG ise, esas olan gizliliktir. Fakat adında Survive olan bir oyunda, gizlenmek gerçekten işe yarıyor mu ya da yarayacak mı? Yazımın başında da bahsettiğim üzere artık bu sorulara cevap vermemizi kolaylaştıran birçok detay söz ko-nusu... Öncelikle Metal Gear Survive'ın hem tek kişilik, hem de co-op modları olduğunu belirtmekte fayda var. Bugüne kadar gözler önüne serilen oyun deneyimleri de genelde co-op mod üzerine oldu ve evet, bu modda bile gizliliğin büyük bir önemi var. Yapımcı ekipten konu hakkında gelen bir açıkla-maya göre, her oyuncu kendi karakterini yaratıp, farklı şekillerde geliştirebilecek. Karakterler genelde birden fazla ve oyna-yış tarzlarına göre silah seçebilecekler. Gizliliğe önem vererek ilerleyebilmek her iki modda da mümkün olsa da tek kişilik oyun modunda gizliliğin sağladığı anlık öl-dürme hamleleri için gereken noktaya ulaş-mak, co-op'a göre çok daha zor olacak. Bu açıklama da bizi, yapımcı ekibin herkesi co-op moda yönlendireceği hakkındaki gerçeğe götürüyor. Sanki tek kişilik oyun bilerek çok zor yapılacakmış da herkes co-op oynamak zorunda kalacakmış gibi anladım; umarım ben yanılıyorumdur. Open World konseptine sahip olacağını bildiğimiz Survive, Fox Engine grafik moto-ru ile tasarlanmış. Grafik motorunun neler yapabildiğini The Phantom Pain ile görmüş-tük. Fakat yayımlanan videolara yakından baktığımızda sanki grafiklerin üzerine pek de bir şey eklenmemiş gibi duruyor. Belki de açık dünya konsepti konusunda iyi işler yaptığı için fazla kurcalanmadı ama belirli fizik motoru geliştirmeleri haricinde çok da yeni bir oyun görüntüsü sunmadığı aşikar. Yine de oyun resmen görücüye çıkmadan bu konu hakkında bir şey söylemek doğru olmayacaktır. Grafiklerin ve kaplamların kullanımı ilk bakışta kesinlikle göze batıyor demeden de geçemeyeceğim.

Dediğimiz gibi, bu oyun özellikle co-op kısmı ile fark yaratacak gibi duruyor. Co-op esnasında topluca hareket etmek gayet rahat ve eğlenceli. Mesela dört kişilik bir ekibin, harita üzerindeki bir noktayı ele geçirmesini ele alalım. Bu esnada grubu ikiye bölüp, farklı yerlerden ilerleyerek düşmanlarımızı kıstırmamız işten bile değil. Gizli kalmanın en temel unsurlarından birisi ses çıkartmamaktan geçiyor. (Başka ne olacaktı?) Bu düzlemdeki düşmanlarımızın kafaları yerinde bulunan boynuz, onları yakın dövüşte güçlü birimler haline getirmiş olsa da nihayetinde görme duyularını ortadan kaldırmış. Bu sebepten çömelerek ve sürünerek yaptığımız hareketleri çoğu zaman göremiyorlar. Bu da kendilerine





rahatlıkla arkadan saldırma fırsatı sunuyor. Malumunuz, arkadan yapılan tüm saldırılar, düşmanın anında yok olmasıyla sonuçlanıyor. Fakat düşmanlarımız her daim tek başına olmayacağı için, bu saldırıyı gerçekleştirmek için çoğu zaman ön hazırlık yapmamız gerekiyor. "Lure" olarak bilinen dikkat dağıtma hareketi, öyle görünüyor ki bu oyunda hem yolumuzu temizlemek, hem de düşmanı farklı şekillerde, görünmeden alt etmek için etkili bir araç olacak. Oyun esnasında bolca kaynak toplamamız gerekiyor zira üretim Metal Gear Survive'ın merkezinde yer alan kuvvetli bir başlık. Çevrede toplanabilecek envaiçeşit eşya olduğu gibi, ortadan kaldırdığımız düşman birimleri de kaynak anlamına geliyor.
"Wormhole Extraction" olarak isimlendirilen bu "gönderme" mekaniği sayesinde kaynaklarımız hızlıca üssümüze ulaşıyor olacak. Kaynakları üssümüzde olduğu gibi harita içerisinde de farklı cihazlara çevirmemiz mümkün. Pek tabii bu işlem için öncelikle bir "Craft Table" bulmamız gerekiyor. Her ne kadar an itibariyle üretilebilen cihazların çeşitliliği hakkında kesin bir bilgiye sahip olmasak da harita üzerine yerleştirilebilecek farklı engel ve silahlar olduğunu biliyoruz. Bunların en başında klasik ahşap çitler yer alıyor. Düşmanların geldiği spesifik noktaları tıkamak ve gecikmelerini sağlamak için birebir olan bu engeli, daha sağlam ve ona değen düşmana zarar veren dikenli tellerle kaplı çelik engeller takip ediyor. Ayrıca belirli noktalara çelik örgü kapılar yapmak da mümkün. Fakat bu kapılar da belirli bir ağırlığı taşıyabildiği için aşırı düşman yığılması ardından yıkılıp gittiğini de unutmamak lazım. Özellikle böyle yüksek engellere üst üste çıkarak yığılmayı başaran düşman birimlerini de oyuna katmayı hedefledikleri




Grubu çok seven, heyecanlı kalabalıklar önünde kimse duramıyor

"Heyecanlı Zombi" kavramı yüzünden bizzat tebrik ediyorum.
Oyunun piyasaya çıkması ile birlikte şüphesiz tüm bu engellere yenileri eklenecektir ama esas merak edilen, oyuna eklenecek silah çeşitliliği. Savunma için kurulan makineli tüfek acaba farklı modellere sahip mi? Ya da geliştirilebiliyor mu? Bu sorular bir yerde duradursun, biz biraz daha tüm bu kaos ortamında ne yaptığımıza odaklanalım.

Kan revan

Bu kadar aksiyonun olduğu bir oyunda, pek tabii sessiz kalmak zor iş ama Metal Gear Survive'da sessiz kalarak çok rahat bir şekilde yol kat edebiliyoruz. Özellikle MG Online'da da kullandığımız Fulton Cannon ile düşman birliklerini belirli bir noktaya çekip, bu noktaya patlayıcı atarak hepsini ortadan kaldırmak temiz iş anlamına geliyor. Biz bu farklı aksiyonların peşinden koşarken, düşman da boş durmuyor. Belki bizim kadar değil ama düşman arkadaşlar da türlü gizli saldırıların peşinde... Özellikle yerde sürünen ve biz yanından geçerken bir anda ayağımıza atlayan canavarlar, tüm oyun stratejimizi kısa sürede yok edebilecek güce sahipler. Neden mi? Çünkü yapılan sürpriz saldırılar karşısında biz de en az düşmanlarımız kadar savunmasızız. Öyle görünüyor ki aldığımız darbeler, darbenin geldiği yere göre vücudumuzu etkileyecek. Misal, ayaktan alınan bir darbe sonucunda karakterimiz darbeyi alan ayağını sürüyerek ilerlemek zorunda kalacak. İşlerin yoluna girmesi içinse tıbbi müdahale şart. Bu müdahale içinse etraftan topladığımız hammaddeleri kullanmamız gerekiyor. Bu sebepten harita üzerindeki toplanabilen ürünlerden uzak kalmamamız gerekmekte.
Toplanabilir eşyalar ile bir araya getirebileceklerimizin tam listesini henüz göremiyor olsak da hayatta kalmak için birinden farklı amaçlar için, ilginç üretimlerde bulunacağımızı şimdiden kestirebiliyoruz. Pek tabii araştırmalarımız ve yayımlanan videolar karşısında kafamızı karıştıran noktalar da olmadı değil. (Yani oldu!) Bunların en başında, kullanılan grafik teknolojisi ve fizik motorunun The Phantom Pain'den ne derece geliştirilmiş olduğu sorusu yer alıyor. Gözlemlediğimiz kadarı ile animasyonlarda biraz "odunluk" söz konusu. Ayrıca karakter ve kaplamalar arasında da can sıkıcı bir görsel farklılık bulunuyor. Kim bilir, bu belki de ufak bir "render" sorunudur ama anında gözü rahatsız ediyor.
Bir diğer can sıkıcı nokta da yakın dövüş mekaniklerinin tekdüze olması gibi gözüküyor. Yani düşmanla bir defa dip dibe geldiğimiz zaman sanki yapacak pek bir hareket yokmuş gibi gözüküyor. Ayrıca vuruşlar da çok eski bir yapıyı resmen yeniden aramıza katacak gibi duruyor. Hem kütük gibi, hem de vurunca silahın geçtiği yerdeki tüm düşmanları etkiliyor. Bu kimi zaman iyi bir şey pek tabii ama bu oyun içerisindeki kullanımı, oyunun genelini nasıl etkileyecek insan merak ediyor. Yapay zekâ hakkında çok fazla fikir sahibi olamadık; bu sebepten Survival modeli oyunların genelde sorun yaşadığı bu mühim konu hakkında henüz gevezelik yapma lüksümüz -ne yazık ki- bulunmuyor.
Bu çok uzun lafın kısası, Metal Gear Survive bizi heyecanlandırdığı kadar, korkutuyor da! Tamam, Kojima'sız bir dünya bu isim için her daim zor olacaktır ama ortaya koyulan fikir ve bu fikrin daha önceki oyunun mekanikleri içerisinde yoğurularak farklı bir şekilde karşımıza çıkacakmış gibi durması büyük bir endişe duymamıza sebep oluyor. Yani hem heyecanlı, hem de endişeliyiz en sevdiğim okur. Bakalım bu "Survive" teması, efsane seriyi nasıl bir sona götürecek.
◆ **Ertuğrul Süngü**





Yapım *Ivory Tower, Ubisoft Reflections* **Dağıtım** *Ubisoft* **Tür** *Yarış* **Platform** *PC, PS4, XONE* **Web** *thecrew-game.ubisoft.com* **Çıkış Tarihi** *16 Mart 2018*

The Crew 2

“Abi sen arabalardan anlarsın, benim uçakta bir sorun var sanırım?”

Şimdi siz diyorsunuz ya “ne yazmış ya bu adam?” diye, ben de The Crew 2’nin tanıtım videosunu gördüğümde inanın bir o kadar şaşırdım “ne yapmışlar böyle?” dedim. Arabadan motorsiklete, motorsikletten tekneye, tekneden uçağa, her türlü araç kullanımında usta bir karakterin anlatıldığı bir konsept ile karşımıza çıkan The Crew 2 yarış oyunları ortamını karıştırmak için geliyor, orası çok belli. Aynı zamanda bize de “Abi iyi de, ne gerek vardı?” dedirtmekten geri kalmadı. Daha önce Steep’te de benzer bir sistem uygulamıştı Ubisoft, orada da ister ayağımıza kayak takımını takıyor, ister snowboard ile yarışıp, istersek de wingsuit ile özgürce uçuyorduk. Gördük ki benzer formülü The Crew 2 için de uygulamak istemişler.

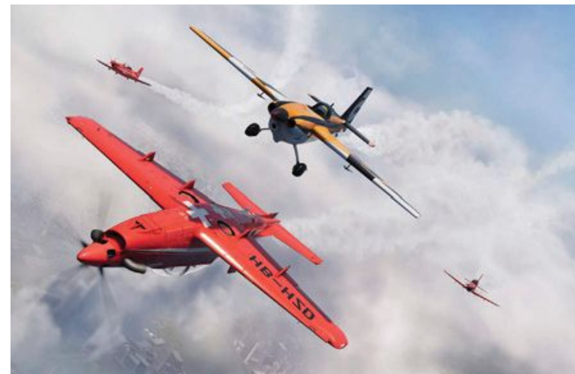
Minareden atlarım, bayramınızı kutlarım

2014 yılında çıkış yapan ilk oyunun seveni kadar sevmeyeni de çoktu. Açıkçası ben de çok sevememiştim ilk oyunu. O nefesimizi kesen ilk oynanış videolarında bir noktadan diğerine gitmek oldukça fazla zaman alacak, harika sürüş deneyimi yaşayacaksınız, bolca araç, çılgın modifiye, MMO yarış oyunu falan diyerek verdiler bize gazı. Bakın işin çoklu oyuncu kısmından bahsetmedim bile, bahsetmedim çünkü arkadaşlar ile ekibi kurar tozu dumana katar, lastikleri eritir, çılgınlar gibi araç süreriz diyorduk. Olmadı. Ortaya cidden bir gün sonra sıkan, bekleneni veremeyen bir oyun çıktı.
Need of Speed’in uzun zamandır oyunculara beklediği içeriği sunamıyor oluşuna The Crew’un ilaç gibi geleceğini ummuştuk, maalesef başaramadı. Bir yandan bu satırları yazarken bir yandan da oynadığım NFS Payback de yine aynı şekilde birçok oyuncuyu, hatta beni de üzmeye devam ediyor. Etraf Forza’lar, GT’ler ile çalkalanırken, NFS gibi bir serinin sürünüyor olması gerçekten acı veriyor ancak şimdi konumuz NFS değil, The Crew 2.

Üç farklı disiplin

The Crew 2, şimdiye kadar sadece E3 ve Gamescom’da oynanabildi, beta süreci ise oyun çıkmadan önce gerçekleşecek. Bir terslik olmazsa Mart ayında gelecek olan The Crew 2 ile bizi neler bekliyor asıl soru bu. Öncelikle tekneler ve uçaklardan başlamak istiyorum çünkü herkes gibi benim de en çok merak ettiğim ve gerçekten ne gerek vardı dedirten bu mevzu oldukça önemli. Arkadaşlar çok netim bu konuda, gerçekten çok boş ve sıkıcı görünüyor. Çünkü bu iki araç ile yarışırken genel olarak tek yaptığımız şey köşeleri dönmek ve önümüze çıkan engellerden doğru zamanda sıyrılmaya çalışmak. Tamam “Daha ne bekliyordun ki?” dediğinizi duyar gibiyim. Ancak, gerçekten boş hissettiriyor. Bu iki araç tipini oyuna entegre etmeye çalışırken harcanacak zamanı başka işlere ayrılabilirlermiş diye düşünmeden edemiyorum. Gerçi kim bilir, belki oyunun tam sürümü çıktığında daha geniş, daha eğlenceli bir içeriğe sahip olabiliriz. Oyunda, uçak ve tekneler konusu umut veriyor gibi görünüyor belki ancak şu yazdığımın gerçekleşeceğine kesinlikle inanmıyorum.
Can sıkıcı giriş yaptığımın farkındayım ancak hemen moralleri saatte 10 km hıza düşürmeyelim. Oyunda en sevdiğim, en akıcı bulduğum kısım araçları değiştirme konusu oldu. Örneğin bir araba ile giderken sadece R3 tuşuna basarak menü açıp başka araca geçiş yapabiliyoruz (Vallahi bu olay da çok zorlama geliyor oynarken. – Kürşat), bu o kadar akıcı şekilde gerçekleşiyor ki, kesinlikle deneyimlenemesi lazım. Oldukça tatmin edici olan bu geçişler oyundaki akıcılığın korunmasına olanak sağlamış. Burada da gözüme batan bir nokta var. Mesela uçaktan arabaya geçerken arabanın “Töynk!” diye kısa bir mesafecik de olsa yere düşüyor olması, ağzımda kekremsi bir tat, gözümde tansiyon bıraktı. Oyunda yine Amerika’da bir o yana bir bu yana araç sürüyoruz: Maine, Manhattan, Los Angeles, Chicago gibi birçok şehirde asfalt ağlatıyor, dalgalara kafa atıyor, uçağı kontrol edemeyip beceriksizce Empire State binasına çakıyo-

The Crew sizi özledi!
Eğer eski oyunu yeterince oynayıp belli başlı aşamaları geride bıraktıysanız, The Crew 2 çıktığında sizi garajda bekleyen araçlarla karşılaşacaksınız. Sayısı 18’e kadar çıkabilecek olan bu araçlara ilaveten tüm eski The Crew oyuncularının garajına bir de Ferrari 458 Speciale eklenecek.





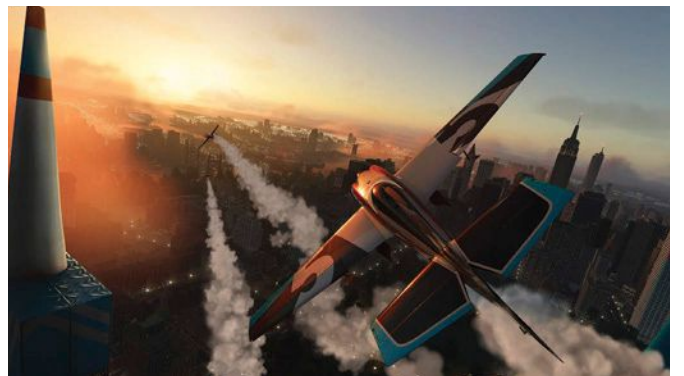
ruz. Oyun, her yarış oyununda olduğu gibi zaman dolmadan belli checkpoint noktalarını aşmak ve bitiş çizgisini görmek üzerine kurulu. Ancak açık dünya türünde oluşu yine bize istediğimiz gibi rotasyon çizme şansı tanıyor, risk alıp sık ağaçlık olan bölgeden kestirme şekilde geçme şansına sahibiz özetle. Son zamanlarda yarış oyunlarında en çok istediğimiz özelliklerden bir tanesi de buydu zaten.

Bize gelişi bu!

Inception tadındaki bükülme olayına oyunun videolarını izlediyseniz zaten aşina durumdasınız. Şunu söylememde fayda var, ben gerçekten bu sistem nasıl düzgün çalışacak emin değilim. Görsel olarak gerçekten akıl almaz güzellikte, fakat oyunun online ağırlıklı olduğunu düşündüğümüz zaman biraz garip geliyor bana, kafamda oturmadı. Gelelim oyunda araçları açmak için toplamamız gereken kredi sistemine. Aslında tahmin ediyorsunuzdur, yarışları kazandıkça Cred adı altında puan topluyoruz. İstediğimiz aracın parasını basıp alıyoruz. Pazarlık şansımız yok, "Bize gelişi bu kadar güzel abim" diyorlar ve tahmin ediyorum ki güç bela biriktirdiğimiz Cred'i çatır çatır harcatıyorlar o araçlara. Tabii iş araçları satın almak ile bitmiyor, bir de bu araçların geliştirilmesi, modifiye edilmesi var. Eeee, biraz da oraya Cred basacağız, mecbur. Oyun açık dünya demiştik, zaten ilk oyun da öyleydi yeni olay değil. Haliyle aracımıza atlayıp istediğimiz gibi gezme şansına sahibiz: LA, NY, Miami, Pendik... İstediğimiz yere gidip mangal, aman yarış yapabiliyoruz. Haliyle bizi asfaltından tutun da çamur, toprak derken yine binbir türlü yol bekliyor. Sonuçta oyun çok oyunculu ve adı üstünde The Crew, yani ekibini kur şovunu yap diyor. Sanıyorum ki işin en eğlenceli kısımlarından bir tanesi biz ya da arkadaşımız trafikte makas atarken, diğerinin uçarak mekana intikal etmesi olacak. Bence oyunda genel olarak uçakların temel kullanımı da bu mevzuya dayanacak. Çünkü iki stunt yarışından sonra -tekrar ediyorum ama- sıkıcı ve boş gelecek, yine tekerlekleri tercih edeceğiz eğlenmek için.

Ön sipariş seçenekleri ile anahtar teslim! HAHA! Ön sipariş hediyeleri yok mu sanmıştın! Günümüzün oyunlarının vazgeçilmezi olan ve genelde sadece göz boyayan "ön sipariş ver hediyeleri kap, herkesten önce oyna, oyun kötü çıkarsa da ben karışmam" seçeneği tabii ki The Crew 2 için de geçerli. Aslına bakarsanız dolu dolu içerik sunuyor, hiç de fena değil.
Legendary Motors Paketi ile Mercedes-AMG C 63 Touring Car (2016) ve Harley-Davidson Iron 883 (2017) veriyor. Bir diğer paket olan Deluxe Edition ise çıtayı biraz daha yukarı taşıyarak Ford F-150 Raptor Race Truck (2017), Abarth 500 Monster Truck Edition (2008), Pilatus PC-21 Aerobatics Plane ve üç adet kıyafet ile geliyor. Bununla da yetinmeyen Ubisoft, The Gold Edition ile gönüllerde taht kurmak istemiş olmalı ki biraz önce saydıklarıma ek olarak Season Pass de eklemiş pakete. Nasıl? Şaşırdınız değil mi? Bitmedi. Gold Edition fiziksel olarak da satışa çıkacak, üstelik metal kutulu olarak. Koleksiyon yapıyorsanız tercih edilebilir. ◆ **Sonat Samir**





Yapım *Fatshark* **Dağıtım** *Fatshark* **Tür** *Aksiyon* **Platform** *PC* **Web** *www.vermintide.com* **Çıkış Tarihi** *2018'in ilk çeyreği*

Warhammer: Vermintide 2

4 ★★★★

Warhammer dünyasını en güzel şekilde resmeden, co-op keyfini zirveye taşıyan Vermintide, ikinci oyunu ile dönüş yapmaya hazırlanıyor!

Warhammer dünyası uzun süredir revaçta. 1983 yılında kendisini minyatür oyunu olarak gösterdiğinden beridir masa üstü minyatür oyunlarının vazgeçilmezi olan efsane isim, birçoğunuzun aşina olduğu Dawn of War serisi ile bilgisayar oyuncuları tarafından da benimsenmişti. Nitekim DoW tamamen Warhammer 40K temellerine bağlı bir oyun olduğundan dolayı, Fantasy kısmı bir şekilde yeterince tanıtılamamıştı. Uzun süredir üretilen Warhammer Fantasy temalı oyunlar birçok farklı noktayı ön plana çıkarmayı başarmış olsa da sanıyorum hiçbirisi bu dünyanın detaylarını Vermintide kadar iyi yansıtamadı. Her ne kadar oyun yapısı olarak böylesine devasa bir dünyayı anlatacak gücü olmasa da karakterler, ırklar ve de atmosfer konusunda muazzam bir işe imza attı. 2015 yılında üretilen ilk oyun, benim de War of the Roses oyunları ile pek bir beğendiğim Fatshark ekibi tarafından üretilmiş, piyasaya çıkışından kısa bir süre sonra milyonlarca satış rakamına ulaşmıştı. Şimdi de sırada ikinci oyun var; gelin Fatshark bizler için neler hazırlamış birlikte bakalım.

Karanlığa merhaba

Vermintide 2 hakkında yayımlanan bilgiler arasında bolca ekran görüntüsünün yanında, detaylı Alfa oyun deneyimleri de bulunuyor. Özellikle izlediklerimden yola çıkarak sizlerle bazı bilgiler paylaşacağım. Öncelikle grafik motoru kısmından işe dalalım. Oyunu deneyim edenlerin çok iyi bildiği üzere, Vermintide kullandığı grafik motoru yüzünden fazlasıyla eleştirilmiş, çok güzel görsellere ve animasyonlara sahip olmasına rağmen optimizasyon konusunda büyük sorunlar yaşanmıştı. İkinci oyunda da aynı grafik motorunu kullanacak olan Fatshark ekibi, yaptıkları açıklamalara göre hâlihazırda ellerinde olan motoru büyük oranda geliştirmiş. Yine de günün sonunda sistemleri ne derece zorlayacak bir oyunla karşı karşıya kalacağımızı an itibariyle tahmin etmek pek mümkün değil. Fakat Alfa oyun deneyimlerinden yola çıkarak, grafik teknolojisinin büyük oranda olmasa da gözle görülür şekilde geliştirildiğini söyleyebilirim.

Görsellik üzerinde yapılan geliştirmelerin sonucu olarak, zaten harika şekilde resmedilen atmosfer, ikinci oyun ile birlikte zirveye ulaşacak gibi gözüküyor. Fantasy dünyasının o karanlık, iç sıkan havasını muazzam bir şekilde oyuncuya aktarmayı başaran Vermintide, ikinci oyunuyla bu karanlığı yeni düşman birimleri ile de süslemekten geri kalmıyor. İlk oyunumuzun esas düşmanları "Skaven" olarak isimlendirilen dev sıçanlardı. Şahsen Warhammer Fantasy dünyasının en sevdiğim ırkı olan Skaven ekibinin yanında, bu sefer geçek kötüler de yer alıyor: Chaos! Chaos ırkı, Warhammer Fantasy dünyasına Kuzey kutup noktasından gelen bir ırktır. Başka bir boyuttan bu dünyaya gelen dört farklı Chaos Tanrısının etkisi ile hareket eden bu soğukkanlı, devasa savaşçılar ile karşı karşıya






Atmosfer tam da Chaos ırkının gözükeceği bir şekilde yansıtılmış

kalmak bambaşka bir Warhammer deneyimi sunacak. Marauder isimli zırh bakımından zayıf ama ensesi kalın arkadaşlar genel geçer Chaos birimlerini oluşturacakken, devasa boyutlu ve kalın zırhlı Chaos savaşçıları da yakın savaşta korku yaymak için peşimizde olacaklar. Özellikle Chaos savaşçılarının kalın zırhlarına vurmak bir hali zor olacak ve yaptıkları devasa saldırılar büyük hasarlara yol açacak.
Oyuna eklenen Chaos savaşçıları ile birlikte yakın savaşın önemi ilk oyuna göre büyük ölçüde artacak gibi duruyor. Bu sebepten Fatshark ekibi yakın savaşlar konusunda kendisini bir hayli geliştirmiş. Özellikle vuruş hissiyatı ve savunma gibi ana başlıklar üzerinde büyük ölçüde çalışılmış. Elimizde bulunan silahların oyun mekaniğine olan etkisi ziyadesiyle arttırılmış. Farklı karakterlerin kullandığı farklı silahların, dört kişilik ekibi olan etkisi kesinlikle ilk oyuna göre daha çok önem kazanmış.

Kim bu karakterler?

Vermintide 2, toplamda beş farklı karakter ve 15 farklı "kariyer" ile geri dönüyor. Kahramanlarımız arasında Bardin Goreksson, Kerillian, Victor Saltzpyre, Sienna Fuegonasus ve Markus Kruber bulunuyor. Her karakterin kendilerine ait üç farklı kariyeri söz konusu ama an itibariyle bu kariyerlerden birçoğu gizemini sürdürüyor. Fakat Ranger Veteran, Ironbreker, Slayer, Shade, Bounty Hunter ve Battle Wizard kariyerleri kesinlik kazanan seçenekler arasında yer alıyor. Her karakterin aktif ve pasif yetenekleri söz konusu. Misal, Shade kariyeri ile dilediğimiz zaman gölgelere saklanıp, ölüme yaklaştığımız o kritik anlarda kendimizi kurtarabileceğiz. Diğer taraftan, Foot Knight olarak bir anda ücra köşedeki düşmanlar yetişebilmek için "Charge" özelliğimizi kullanabileceğiz. Anlayacağınız karakterlerin yetenekleri oyunun gidişatını büyük oranda değiştirecek. Ayrıca yine harita üzerinde hayat iksiri ve mühimmat kovalayacağız. Aksi halde her şey çok kolay olurdu...
Yeni oyun ile gelecek en iddialı başlıklardan bir diğeri de Talent Tree. Üç farklı kariyere sahip olan kahramanlarımızın, her kariyer için farklı bir yetenek ağacı bulunacak. Yine, görmeden herhangi bir argüman yapamayacağımız, tüm oyun yapısını baştan aşağıya değiştirecek bir özellik ile karşı karşıyayız en beğendiğim okur. Pek tabii bir yandan karakterimizi geliştirip harita üzerinde zorluklarla mücadele ederken, bir yandan da bölüm sonunda ne gibi bir hazineye ulaşacağımızı düşünüyor olacağız. Optimizasyon sorunundan sonra fazlasıyla eleştirilen bir diğer başlık olan "loot" konusunda da bazı yeniliklere gidiliyor. Fatshark ekibi ilk oyundaki rastlantısallık faktörünü, büyük ölçüde "kullanılabilir" silah yönünde geliştirdiğini beyan etti. Vermintide'ı deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere, bölüm sonlarında elde ettiğimiz lootların büyük kısmı çöpe gittiği gibi, karakterimizi de geliştiremez hale geliyordu.



Beklemeye değer mi?

Vermintide 2 büyük ölçüde ilk oyuna benziyor gibi gözüküyor olsa da aslında önemli ve her şeyi derinden etkileyecek yeniliklerle geliyor. Geliştirilen grafik optimizasyonları ile umuyorum ki artık birçok oyuncu bu oyunu deneyim edebilecek. Ayrıca yeni kariyerler ile oyun deneyiminin olumlu yönde gelişeceğini aşikâr. Özellikle 15 farklı Talent Tree gerçekten de birbirlerinden bağımsız şekilde üretilirse, değmeyin keyfimize...
◆ **Ertuğrul Süngü**

"Fantasy dünyasının o karanlık, iç sıkan havasını muazzam bir şekilde oyuncuya aktarmayı başaran Vermintide, ikinci oyunuyla bu karanlığı yeni düşman birimleri ile de süslemekten geri kalmıyor"

PARIS GAMES WEEK

GAMESCOM'DA NE ARADIYSAK BURADA BULDUK!

Bu yıl gerek E3 gerekse Gamescom pek de iyi geçmedi oyuncular için, özellikle Gamescom o kadar kısırdı ki, içimiz dışımız karardı. Dosya konusunda bahsedecek oyun bulamadık, o derece. Yılın en büyük sürprizi ise Sony'nin artık ağırlığını iyiden iyiye hissettirdiği Paris Games Week 2017 oldu.
The Last of Us: Part II'nin kafamızı karıştıran yeni videosundan tutun da vaktiyle çok sevdiğimiz minik minik oyunların devamı olacak yapımlara, Shadow of the Colossus gibi bir efsanenin dönüşünden ilk kez duyduğumuz isimlere kadar her dakikasından memnun kaldık. Gelin, Paris Games Week 2017'de keyifli bir gezintiye çıkalım.




Yapım *Naughty Dog* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment* ***Tür*** *Aksiyon* ***Platform*** *PS4* ***Çıkış Tarihi*** *Belli değil*

THE LAST OF US: PART II

Joel ve Ellie sonunda geri dönüyor! Birçok ödüle layık görülen ilk oyunun takipçisinin Paris Games Week'te yayınlanan yeni fragmanı olay oldu, desek yeridir.
Naughty Dog'un yaptığı açıklamaya göre The Last of Us: Part II, ilk oyunun beş yıl sonrasında geçecek. Bildiğiniz gibi ilk fragman 2016 yılının sonunda gelmişti. Bu seferki fragmanda ise Joel ve Ellie'den eser yok. Tam da başka bir hikaye üzerine mi odaklanacaklar diye düşünürken, tanıtılan bu dört karakterin Joel ve Ellie'nin yolculuklarındaki önemli parçalar olduğu açıklandı.
Fragmanın bu kadar tepki çekmesinin sebebi ise içerdiği şiddet görüntüleri ki şiddetin her türüne karşı olsam da görüntülerin gerçekçiliği baş döndürücü.
Paris Game Week'te yayınlanan fragmanın ardından ne yazık ki oyunun hikayesi konusunda net bilgiler paylaşılmadı. Sadece oyunun konsepti hakkında Druckmann tarafından birkaç açıklama geldi. İlk oyun aşk konusunu merkeze alırken, The Last of Us: Part II'de öfkeyi göreceğiz. Bu öfke Ellie ve Joel arasında mı yaşanacak, yoksa onların yolunu kesenlere karşı mı kullanılacak henüz bilemiyoruz.
Öte yandan görünüşe göre bu oyunda Ellie'yi daha fazla kontrol etme imkanımız olacak. İlk olaylardan beş yıl sonrasını konu aldığı hesaba katılırsa, Ellie'nin büyüdüğünü ve kendini savunmak için Joel'in onu eğittiğini düşünüyorum. Giriş kısmında biraz Joel ile vakit geçirdikten sonrasında oyunun geri kalanını Ellie ile tamamlamamız olası gözüküyor.
The Last of Us: Part II için net bir çıkış tarihi olmasa da işaretler oyunun en erken 2018 yılının sonunda çıkacağını gösteriyor. Naughty Dog, Uncharted 4'e yoğunluk verdiğinden dolayı The Last of Us: Part II'nin geliştirilme sürecini askıya almıştı. Şimdi ise tam gaz oyunun son hali üzerinde çalışıyor olabilirler. Yoksa oyuncuların gazabından kaçamayacaklar. ◆ **Özay Şen**

Yapım *Sucker Punch* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment* ***Tür*** *Aksiyon, RPG* ***Platform*** *PS4* ***Çıkış Tarihi*** *Belli değil*

GHOST OF TSUSHIMA

Infamous ve Sly Cooper serisi ile tanıdığımız ve çok sevdiğimiz Sucker Punch'ın yeni oyunu Ghost of Tsushima, Paris Games Week'e adeta damga vurdu. Bunda elbette oyun konusunda PGW'ye gelene kadar firmanın ağzını sıkı tutmasının da etkisi büyük.
Şimdiye dek gördüğümüz az sayıdaki detaydan bile fena halde etkilendiğimi söylemem gerek. Sucker Punch'ın CV'si sağlam ve uzak doğu da şimdiye kadar piyasaya çıkan Aksiyon-RPG oyunlarında çok işlenmemiş, bakir bir coğrafya, yani böyle bir yolculuğa daha öncede çıkmamış olmak bile meraklanmak için yeterli bir sebep. Hele ki şimdiye kadar gördüklerimiz bizde The Witcher 3 tarzında, o çok sevdiğimiz oyun mekaniklerinden bazı örnekler sunmuşken. PlayStation 4'e özel olarak geliştirilen yapım 1274 yılında, Moğol ordularının işgal ettikten sonra üzerinden dumanlar tüten, çorak bir kara parçasına çevirdiği Tsushima adasında geçiyor. Ghost of Tsushima'da da Moğollar adayı yakıp yıktıktan ve yerel halka hal hatır sorduktan sonra hayatta kalmayı başarabilmiş sayıda samuraydan birisini canlandıracağız. Elbette bu savaş "on beş kişiye saldırdım" şeklinde olmayacak, karşımızdaki ordunun sayı üstünlüğü sebebiyle gerilla taktiklerine göre savaşmamız gerekecek. Bu da tıpkı bir hayalet gibi, gizliliğe de önem veren bir oyun modeli demek.
Oyunun satışa ne zaman çıkacağı henüz net değil ama ortalık karışacak, bunu hissedebiliyoruz. ◆ **Kürşat Zaman**



Yapım *SIE Santa Monica Studio*
Dağıtım *Sony Interactive Entertainment* ***Tür*** *Aksiyon*
Platform *PS4* ***Çıkış Tarihi*** *2018'in ilk çeyreği*

GOD OF WAR



God of War'un yeni oyunu ilk duyurulduğunda ne kadar şaşırdığımızı hatırladınız mı? Kendi adıma konuşayım, hem "hikaye tarafının öne çıkartılacak olması" hem de kuzeyi ziyaret konularında kafamda onlarca şüphe ve soru işareti vardı.
Yeni oyunda Kratos yalnız değil, yanında oğlu Atreus var ve evet, artık evinde de değil. Diğer oyunlarda kesmediği Yunan Tanrısı kalmayan, üstüne Zeus ile savaşından sonra da hayatta kalmayı başaran kahramanımız artık Kuzey topraklarında yaşıyor, daha yaşlı ve oğluna bildiklerini aktarabilmek için de rage'ini ehlileştirmek zorunda. Eh, Kuzey Tanrıları da Olympialı rakiplerinden daha zayıf sayılmazlar.
Oyunun Paris Games Week'te gösterilen 2 dakikalık fragmanında Atreus ile beraber bir mağaradayız ve karşımıza çıkan bir Golem karşısında heyecanlandıktan sonra aksiyona dalıyoruz. Atreus bize oklarıyla yardım ederken kullandığımız silah ise boomerang görevi de görebilen heybetli bir balta. God of War'da hayatta kalma öğeleri de bulunacak ve eski Kratos gibi önümüze gelene bir tekme ata ata ilerleyemeyeceğiz. Aynı zamanda Nors mitolojisinin kurulduğu dokuz diyarın bir kısmını ziyaret edebilecek olmamız da harika, detaylar ise henüz net değil.
Oyunun çıkmasına sadece birkaç ay kaldı, hem hikaye hem de oyun hakkında bizlere sunulanlar ise tam tadında, hem bilgi veren hem de meraklandıran içeriklerden ibaret. Ve "acaba nasıl olacak?" şüphesinin yerini de artık sabırsızlık aldı, zira sanıyorum herkes oyunun gayet iyi olacağı konusunda hemfikir ve Kratos'un kuzey topraklarında geçecek yeni macerasını merakla bekliyor. ◆ **Kürşat Zaman**

Yapım *Insomniac Games* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment*
Tür *Aksiyon* ***Platform*** *PS4* ***Çıkış Tarihi*** *2018'in ilk yarısı*

SPIDER-MAN

Söz konusu olan kendi markasını yaratıp onu geliştirmekse Insomniac Games'in eline çok az firma su dökebilir. Şimdiye kadar Ratchet & Clank, Resistance ve Spyro gibi isimlerle kendisini duyuran bu firmanın Spider-Man gibi bir fikri mülkün direksiyonuna geçmesi elbette ilginç, bir o kadar da heyecan verici.
Bir defa bu sefer Spider-Man kentle daha fazla etkileşim halinde. Binaların tepelerinde yürüyebiliyor, sağa sola ağ atarak New York şehrinde dolaşabiliyor. Ayrıca dövüş mekanikleri de son zamanlarda birçok oyunda görmeye aşina olduğumuz bir sistemin üzerine kurulu. Böylece daha akıcı bir oyun deneyimi sağlanması planlanıyor.
PGW'de sahne alan Marvel's Spider-Man, herhangi bir film ya da çizgi romanla bağlantılı değil. Yani kendi hikayesini anlatacak. Karşımızda sekiz yıldır Spider-Man görevini üstelenmiş Peter Parker var. Şehrin azılı suç babası Kingpin'i hapse postalayan Spidey, kendisini Negative Man adı verilen biriyle mücadele derken bulacak.
Hikayenin işleniş şeklini fragmanlardan çok anlayamasak da oynanabilirlik açısından oldukça iddialı duruyor. Ağ kafalı kahramanımızın yeni kostümü biraz canımı sıksa da uzun zamandır beklenen Spider-Man oyunu sonunda karşımızda olabilir. ◆ **Özay Şen**





Yapım *Bluepoint Games* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment*
Tür *Aksiyon, Macera* ***Platform*** *PS4* ***Çıkış Tarihi*** *6 Şubat 2018*

SHADOW OF THE COLOSSUS

Fumito Ueda'nın elinden çıkma Shadow of the Colossus'un yeniden yapımının çıkış tarihi için gün saymaya başlayabiliriz.
Ueda'nın The Last Guardian üzerinde çalışması sebebiyle, yeniden yapım sürecine katılamaması birçok oyuncuyu üzmüş, öte yandan daha önce PS3 için çok beğenilen Remastered oyunları yapan Bluepoint Games'in başa getirilmesiyle yüreklere biraz olsun su serpilmişti.
PGW sırasında biri fragman, diğeri de oyun içi video olmak üzere iki tane tanıtım yapıldı. Fragmanda Wander'ın, Agro ile dağ, tepe, bayır, çayır demeden sakince at sürmesini izledik. Oyun içi videoda ise Bluepoint Games'in ne kadar özveriyle çalıştığına şahit oluyoruz. Havada süzülen Colossi'nin detayları, oyunun atmosferi derken büyüleyici bir iş çıkartmışlar.
Öte yandan Bluepoint Games, kafasına göre oyuna yeni eklemeler yapmamış. Ancak oynanabilirliği günümüze uydurmak amacıyla birkaç ufak ekleme yaptığı belirtiliyor. Bu da demek oluyor ki orijinal oyunda olmayan Colossiler ile ya da hikayede bulunmayan başka ögelerle karşılaşmayacağız. ◆ **Özay Şen**

Yapım Quantic Dream *Dağıtım* Sony Interactive Entertainment *Tür* Aksiyon, Macera *Platform* PS4 *Çıkış Tarihi* 2018'in ilk yarısı

DETROIT: BECOME HUMAN

Heavy Rain ve Beyond: Two Souls gibi iki başarılı yapımla adından sıkça söz ettiren Quantic Dream, önümüzdeki yıl bu sessizliği bozmaya hazırlanıyor.
David Cage'in bugüne kadar yazdığı en kompleks ve en uzun senaryo olması bakımından Detroit: Become Human'ın, önceki Quantic Dream oyunlarından oldukça farklı olması bekleniyor. PGW etkinliğinde sahne alan Detroit: Become Human, oyunculara birkaç değil, onlarca seçim tanıyacağını gösterdi. Öyle ki, üç dakikalık videodaki onlarca seçimi oyunun geneline vurduğunuzda, nasıl bir hikayeyle karşılaşacağımızı oldukça merak ediyorum. Detroit: Become Human, yapay zeka geliştiren Kara'yı merkezine alacak. Üç ana karakter üzerinden ilerleyecek oyunda, birçok farklı karakterlerle de tanışacağımız söyleniyor. Quantic Dream'in 200'den fazla oyuncunun 3 boyutlu taramasını aldığı belirtildi. Sadece bu bile oyunun ne kadar detaylı olduğunu gösteriyor. Önümüzdeki yılın en çok beklenen oyunlarından biri olan oyun, sinematik bakış açısını bir adım daha öteye götürerek oyun dünyasını da derinden etkileyebilir. ◆ **Özay Şen**



Yapım Mossmouth *Dağıtım* Mossmouth *Tür* Platform, Roguelike *Platform* PS4 *Çıkış Tarihi* 2018

SPELUNKY 2

Roguelike oyunlar bizim gibi ihtiyarların geçmiş zevkleriyle günümüz oyun dünyası arasındaki bağlantıyı en iyi şekilde kuran yapımlar arasında. Hele de gençliğimizin Amiga efsanelerinden P.P. Hammer'ın temelleri üzerinde yükselen Spelunky gibi yapımları görünce zevkten çatlıyoruz desem yeridir. PGW sırasında duyurulan Spelunky 2'den bahsetmeden önce ilk oyunu hatırlamak gerekirse, oyunda giderek daha derin dehlizlere yolculuk ediyor ve görevleri tamamlamaya çalışıyoruz. Yalnız her seferinde bu haritalar yeni baştan oluşturuluyor ve elinizin altındaki aletleri kullanarak ne yapacağınız konusunda tamamen serbestsiniz. Üstelik herhangi bir kayıt sistemi falan da hak getire ve bazı şeyleri siz deyin deneme yanılma ile, ben diyeyim hata yapıp ders çıkartarak öğreniyorsunuz.



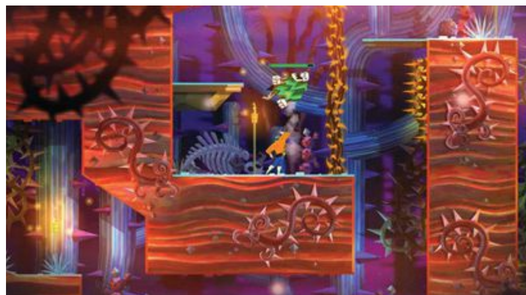
Spelunky 2 için herhangi bir ekran görüntüsü paylaşılmış değil, diğer taraftan ana karakterimizin aradan geçen yıllarda kazmayı bir kenara bıraktığını ve işi gücü kızına devrettiğini görüyoruz, ha bir de, sevgili Pug dostumuz var. Şimdilik oyun sadece PlayStation 4 için duyurulmuş olsa da PC için de duyurulma ihtimali hayli yüksek.
Eğer öğrenmesi kolay ama ustalaşması zor oyunlardan, hele hele de roguelike'lardan keyif alıyorsanız bu oyunu takibe almanızı öneririm. ◆ **Kürşat Zaman**

Yapım Drinkbox Studios *Dağıtım* Drinkbox Studios *Tür* Platform *Platform* PS4 *Çıkış Tarihi* 2018

GUACAMELEE! 2

Elle çizilmiş muhteşem 2D grafikler, harika müzikler, bolca avokado sosu, müthiş diyaloglar ve türünün en iyileri arasında koyabileceğimiz platform mekanikleri. Drinkbox Studios'un çok beğenilen oyunu Guacamelee! deyince aklımıza gelenler bunlar.
Yeni oyun ilkinin yedi sene sonrasında geçiyor ve sakin hayatının keyfini süren kahramanımız Juan tüm vaktini ailesine ayırmakla meşgul. Derken antrenörü Uay onun sinirini tavana çıkartacak haberlerle geliveriyor. Öyle ki yeni bir kötülük bir yerlerde filizlenmekte ve hedefine de sadece Meksika'yı falan değil, tüm evreni almış durumda! Tam da seriye yakışır, geyik bir öykü, değil mi?
Muhteşem bir co-op oyun deneyimi sunan ilk oyunda yapabileceklerinizin üstüne pek çok eğlenceli yetenek de Guacamelee! 2'ye eklenmiş durumda. Kendimizi oradan oraya fırlatabileceğimiz kancalardan tutun da, ilk oyundaki tavuğa dönüşebilme olayını alıp ona bir dolu yetenek ekleyen oynanışa, dört kişilik co-op desteğine ve aynı ortamı iki ayrı boyuttan görüp bunu kendi lehimize kullanmaya kadar pek çok eklenti oyuna dahil edilmiş durumda. Tüm bunlara bir kez daha muhteşem gözüken grafikleri de eklediğimizde, oyunun 2018 yılı içinde gelecek en keyifli platformlardan birisi olacağını öngörebiliriz sanıyorum.
◆ **Kürşat Zaman**












Yapım *PixelOpus* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment* ***Tür*** *Platform, Macera* ***Platform*** *PS4* ***Çıkış Tarihi*** *Nisan 2018*

CONCRETE GENIE

Bazen en güzel fikirler bir dost sohbetinde anlatılan sıradan bir anıdan çıkıyor aslında. Concrete Genie'nin yapımcısı PixelOpus için de oyunun ortaya çıkma hikayesi böyle keyifli bir rastlantıdan ibaret.
Derler ki firma için çalışan Çinli bir programcı, çocukken yaşadığı ve küçük bir balıkçı kasabası olan köylerinin zaman geçtikçe fakirleştiğini ve insanların büyük şehirlere göçtüğünü anlatmış. Bunu anlatırken de duvarları rengarenk boyayarak ölmekte olan kasabayı biraz daha çekilir, biraz daha canlı bir yer haline getirmeye çalışan insanlardan bahsetmiş. Stüdyonun kreatif direktörü olan Dominic Robilliard için de bu, Bristol'de geçen kendi çocukluk anıları ile birleşince Concrete Genie'nin yaratılmasına vesile olmuş.
PGW'nin muhtemelen en güzel gözüken oyununda kahramanımız Ash adında bir çocuk ve not defteri çizdiği yüzlerce resimle dolu. Bir akşam eve dönerken bir grup serseri tarafından itilip kakılan ve defteri çalınan Ash, defteri tekrar bir araya getirmek için mücadele etmeye başlıyor. Bu esnada tılsımlı bir fırça buluyor ve bunu kullanarak kapkara, suça bulanmış şehrin duvarlarını istediği gibi renklendirebileceğini, hatta bu resimleri canlandırabileceğini fark ediyor. Elbette suç çetesi de bu sırada peşinde ve kaçması gerektiğinde devreye platform mekanikleri giriyor.
Concrete Genie ilk saniyeden kalbimizi çalan bir oyun oldu ancak oynanışı beklemekte fayda var, özellikle de PixelOpus'un görece tecrübesiz bir firma olduğunu düşünürsek. ◆ **Kürşat Zaman**



Yapım *SIE London Studio* ***Dağıtım*** *SIE* ***Tür*** *FPS* ***Platform*** *PS4, PS VR* ***Çıkış Tarihi*** *2018*

BLOOD & TRUTH

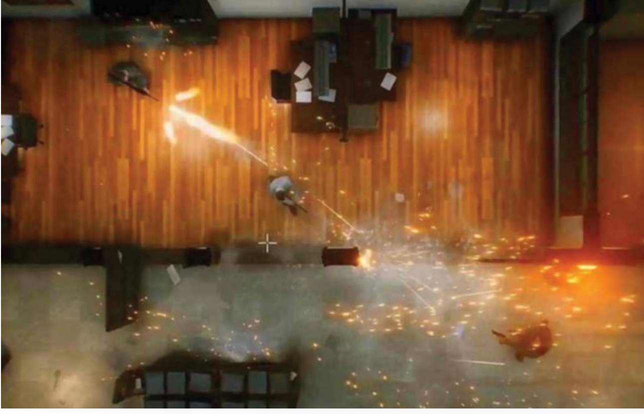
PS VR ilk çıktığında bizim ofiste yer yerinden oynamış, normalde kırk yılın başı uğrayan iş arkadaşlarımız birer ikişer damlar olmuştu. PlayStation VR Worlds diskinden çıkan demolar arasında ise herkesin favorisi belliydi; London Heist. Bu oyunun yapımcısı SIE London Studio da London Heist'ta görüp sevdiğimiz ne varsa alıp geliştirmiş ve Blood & Truth gibi muhteşem gözüken bir FPS oyunu çıkartmış ortaya. PS VR'ın önümüzdeki yılki en büyük hitleri arasında yer alacağına kesin gözüyle baktığımız oyun, grafiksel açıdan olduğu kadar aksiyonu ve sağlam oynanışı ile de iddialı. Londra'nın ışıklı caddeleri Blood & Truth için harika bir ortam hazırlamış ve eski Hollywood filmlerindeki o çok sevdiğimiz çatışma sahnelerine de sağlam bir selam çakılmış. Firma oyunu tasarlarken sadece "ateş etme" tarafına ağırlık vermemiş, kapı kilidi açma bulmacalarından basit puzzle'lara kadar çözmemiz gereken çok sayıda bulmaca da mevcut. Diğer taraftan akla gelen ilk şey olan "rail shooter olmayan bir oyunda nasıl hareket edeceğiz?" sorusu da videodan anladığımız kadar noktalar arasında tuşa basarak ilerleme ile çözülmüş. Bunu son derece mantıklı buldum zira E3'te denediğim ve karakterin klasik FPS oyunlarındaki gibi analog kol ile yönetildiği The Inpatient beni fena halde rahatsız etmiş, midemi bulandırmıştı. ◆ **Kürşat Zaman**

Yapım *Codemasters* ***Dağıtım*** *Deep Silver* ***Tür*** *Yarış* ***Platform*** *PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *2018*

ONRUSH

Önce WRC serisiyle tanıdığımız, ardından da MotorStorm ve Driveclub ile ününe ün, karına kar katan Evolution Studios, bilindiği gibi Sony tarafından kapatıldıktan sonra Codemasters bünyesine katılmıştı.
Her ne kadar müthiş klasiklere imza atamasa ve Driveclub'ın gecikmesinden tutun niteliklerine kadar ciddi eleştiriler almış olsa da Evolution Studios oyun dünyasında görmek istediğimi firmalardan birisi, haliyle Codemasters'ın hamlesi son derece sevindirici bir gelişme. Diğer taraftan onlardan beklediğimiz oyun OnRush mı, işte bundan çok emin değilim.
OnRush görüntüye bakılırsa MotorStorm, Fuel ve Trackmania oyunlarının bir karışımı gibi durmakta. Evet, ilk başlarda eğlenceli olsa da bu konseptin kısa sürede sıktığını, bu tarzda piyasaya çıkmış pek çok oyunun da bir daha oynanmamak üzere kenara kaldırıldığını hepimiz biliyoruz. Haliyle, OnRush'ın bu döngüyü kırmak için ne yaptığı sorusu aklımızı kurcalamakta. PGW'den sonra oyunla ilgili bir hype yaratıldı ama o kadar da umutlu değilim, açık konuşayım.
PS4 ve XONE için hazırlanan oyunun 2018 yılın yaz aylarında piyasada olması bekleniyor.
◆ **Kürşat Zaman**





Yapım *VRESKI* **Dağıtım** *VRESKI* **Tür** *Aksiyon*
Platform *PC, PS4, Mac* **Çıkış Tarihi** *2018*

THE HONG KONG MASSACRE

PlayStation oyunlarının adeta çıkartma yaptığı Paris Games Week'in en fazla dikkat çeken yapımlarından biri de bizim sadece PC için hazırlandığını sandığımız, tepeden kameralı shooter oyunu The Hong Kong Massacre oldu. Geçtiğimiz ay incelediğimiz ve bayıldığımız Ruiner kadar güzel gözüken The Hong Kong Massacre'da aksiyon bir saniye olsun durmuyor ve bu aksiyona eşlik eden grafikler de harika gözüküyor. Kamera açısı olarak Hotline Miami'yi andıran oyun zamanı yavaşlattığınız anlarda ise Max Payne'e selam çakmakta. Oyunda amacımız Hong Kong sokaklarında terör estiren bir kartelin liderine ulaşmak ve bunu yapmak için de alt ettiğimiz düşmanlardan bazı ipuçları edinmemiz gerekiyor. Aynı zamanda oyundaki görevleri istediğimiz sıra ile yapabileceğiz ki bu da çizgiselliği engellemek adına iyi haber. ◆ **Kürşat Zaman**



Yapım *The Voxel Agents* **Dağıtım** *The Voxel Agents* **Tür** *Macera*
Platform *PC, PS4, Mac* **Çıkış Tarihi** *2018'in üçüncü çeyreği*

THE GARDENS BETWEEN

AAA oyunların yarattığı hype'ı bir kenara koyalım, çok az sayıda indie oyun ilk görüşte "bu oyunu mutlaka oynamalıyım!" hissi uyandırabiliyor. Mesela bunu söyleyince aklıma ilk olarak Firewatch ve Unravel geldi, ya da macera türünü düşünürsek Kentucky Route Zero. İşte, Avustalya'da yerleşik The Voxel Agents firması tarafından tasarlanan The Gardens Between'i görür görmez yine aynı duyguyu hissettim. Oyunda kendilerini sürreal bir dünyanın içinde bulan yakın arkadaşlar Arina ve Frendt'i kontrol ediyoruz. Oyun mekaniklerini nasıl etkileyeceğini şu aşamada bilemesek de oyunda zamanı ileri ve geri sarabilecek ve TV, cep telefonu, gamepad gibi nesnelerin dev versiyonları ile süslenmiş adalarda gizem dolu bir yolculuğa çıkacağız. Bir de, oyunun renk paletine ayrıca bayıldık. ◆ **Kürşat Zaman**



Yapım *Disruptive Games* **Dağıtım** *Disruptive Games*
Tür *Aksiyon, MOBA* **Platform** *PS4, PS VR* **Çıkış Tarihi** *2018*

MEGALITH

VR oyunlarının en fazla parladığı tür şüphesiz FPS oldu şimdiye kadar. Disruptive Games de yılın en fazla beklenen PS VR oyununda size bir Titan'ın kontrolünü vermeye hazırlanıyor. Hem FPS hem de MOBA mekaniklerini kullanacak olan oyunda diğer Titan'ları alt etmeye çalışacak ve "Tanrı" katına giden yolda engelleri birer birer aşacağız. Oyun Horizon – Zero Dawn'da olduğu gibi tarih öncesi esintileri taşıyan bir çağda geçiyor ve Titan'ımız da ete kemiğe bürünmüş bir beyhude değil, mekanik bir arkadaş sanki. Megalith'de takım çalışması ön planda ve yetenek ağacını kullanarak kendi dövüş stilimizi belirleyebileceğimiz de söyleniyor. Şimdilik oyun hayli ilgimizi çekti, yine de beklemekte fayda var. ◆ **Kürşat Zaman**



Yapım *Flavourworks* **Dağıtım** *Sony Interactive Entertainment*
Tür *Macera* **Platform** *PS4* **Çıkış Tarihi** *2018*

ERICA

Macera oyunları ve interaktif filmler arasındaki çizgi çok inceldi artık. Hatta şöyle bir düşününce seneler seneler önce oynadığımız Phantasmagoria ile yaptığımız seçimlere göre ilerleyen Telltale oyunlarını birleştiren sinema filmleri olsa, hatta sayısı artsa ne güzel olurdu dediğim oluyor. Erica da interaktif bir macera oyunu, aynı zamanda seçimlerinize göre gelişen bir live-action film. Erica, çocukken yaşadığı bir travma yüzünden hayatı zehir olan bir kız ve bizim yaptığımız seçimler de onun iç dünyasında kaybolması ve bu olayı çözmesi arasındaki farkı yaratacak. Gayet iddialı bir Hollywood filmi gibi gözüken yapım bazı alışkanlıklarımızı değiştirmeye aday. ◆ **Kürşat Zaman**




BLACK DESERT
ERKEN ERİŞİM
29 KASIM
6 ARALIK
EFSANEVİ PAKET
199TL
ÖZEL PAKET
99TL
SINIRLI PAKET
49TL
BAŞLANGIÇ PAKETİ
29TL
tr.playblackdesert.com
THE MMORPG
BLACK DESERT

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Selamlar en sevdiğim Role Playing Günlükleri okuyan kimseler. Bu ay da karşınıza bambaşka bir başlık ile çıkıyorum: Alacakaranlık Dergi. Kısa bir süredir aramızda olan bu naçizane dergi, korku sineması üzerine yazıp çizen birçok güzel insanı bünyesinde barındırıyor. İlk sayısından beri takip ettiğim dergi, özellikle ülkemizde ender rastlanan bir işe kalkışarak, belirli bir konu üzerine yoğunlaşıyor. Her ay birçok farklı makaleye ev sahipliği yapan Alacakaranlık Dergi'yi daha yakından tanımak için ben de Anıl Koç ile ufak bir röportaj yaptım. Sağ olsun Alacakaranlık'ta yazı işleri müdürü olan Anıl da sorularımı cevapsız bırakmadı.

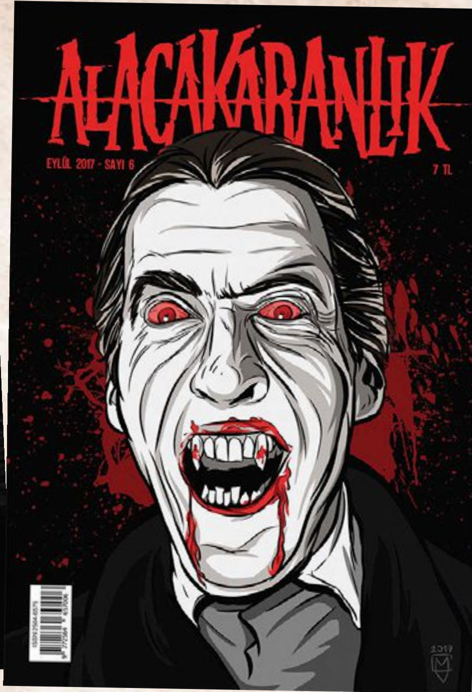
Ertuğrul Süngü: Anıl selamlar. Nasılsın? Her röportajımızın o en klasik sorusu olan "Seni tanıyabilir miyiz?" ya da "Bize kendinden bahseder misin?" şeklinde bir giriş yapmak durumundayım. Kaçışı yok ne yazık ki...
Anıl Koç: Teşekkürler, anlıyorum. Her şey yolunda, dergiyle uğraşıyoruz. 2008 senesinden beri korku filmleri ve "exploitation film" üzerine çalışıyorum. Sanırım kendimi tanıtmam için yeterli. Başlangıçta Haribo Extreme Culture adında bir bloğum vardı. Açıkça söylemek gerekirse bu blog benim idman saham gibiydi. Orada yazdığım yazılara dönüp baktığımda nasıl bir yol kat ettiğimi görüyorum. Şu an Alacakaranlık'ın işleyişinden sorumluyum.

E.S: Malum bugün burada bulunmamızın sebebi Alacakaranlık Dergi. Bu proje nasıl ortaya çıktı? Bizi biraz işin başlangıcına götürür müsün?
A.K: Bu başlı başına bir ekip kararıyla oldu. Blog aşaması tekil sürdürdüğüm bir durum değildi. Gökay Aktan ve Beril Köroğlu da Haribo Extreme Culture'da yazıyorlardı. Bizim gibi başkaları da vardı ve zaman içinde onlarla da arkadaş olmuştuk. Korkucu.com'dan Yasin Karakaya, Murat Özkan, Burak Bayülgen; İyikötüfilm.com adresinden Tolga Demirtaş, Ötekisinema.com adresinden Murat Kızılca ve Fatih Danacı. Gündelik hayatında birlikte vakit geçiren insanlar olarak, bir araya gelerek yaptığımız işi nasıl daha ileriye taşırız bunu konuşmaya başladık. Dergi öncesinde fanzin çıkarmayı düşündük. Daha sonrasında şu an bağlı olduğumuz Velespit yayınlarının sahibi Çağdaş Turan'la tanıştık ve bizim fanzin olarak planladığımız projeyi onunla paylaştık. O da fikirlerimize sıcak bakınca Alacakaranlık Nisan 2017'de raflarda yerini aldı.

E.S: Peki, Alacakaranlığın bir misyonu var mı? Varsa nedir?
A.K: Tabii ki. Kuşkusuz yazılı basın daha ciddi bir iş. Hele ki konsept bir içerik üretiyorsanız belirli ilkeler doğrultusunda hareket etmek gerekiyor. Biz de bir korku sineması dergisiyiz ve bu doğrultuda öğretici içerik üretmeye çalışıyoruz. Korku sineması çeşitli görsel şiddet görüntüleriyle süslenmiş gerilim dolu dakikalar







değil sadece. Sinema tarihinin ilk türü ve hala ayakta olan tek türü. Bu doğrultuda baktığınız zaman başlıca görevimiz, korku sinemasına dair kaynak oluşturmaya çalışmak, sinemaya yaklaşımı daha bilinçli bir seyirci kitlesi yaratmak ve Türkiye'deki korku filmlerinin dil arayışına katkıda bulunmak olarak özetleyebilirim.

E.S: Bize biraz da derginizin içeriğinden bahseder misin? Genel olarak konu başlıkları, yazarları, varsa dosya konuları hakkında biraz bilgi edinmek isterim.

A.K: Bir sinema dergisiyiz ancak sadece korku sineması üzerine içerik üretiyoruz. Ön ve arka kapaklar ise yurt içi ve yurt dışından çeşitli çizerlerin Alacakaranlık için yaptıkları eserler. Aynı zamanda yazılar içinde yapılan özel illüstrasyonlar var. Şimdiye kadar dokuz sayı yayınladık ve dokuz sayı kapsamında 22 farklı yazar ve sayısız çizerle çalıştık. Şimdiye kadar herhangi bir dosya konusu üzerinden ilerlemedik. Alacakaranlık'ın içeriği, yazarların o ay ne yazacağına bağlı olarak oluşuyor. Bu hem bizler için hem de okuyucular için merak konusu ancak editörümüz Beril Köroğlu'nun Mart ayı için bir projesi var ve bunun üzerine çalışmalarını sürdürmekte.

E.S: Basılı yayın işi zordur; bizler de uzun yıllardır bu mecradayız ve işler giderek daha da zor bir hal alıyor. Bu noktada sizler neden basılı yayını seçtiniz? Artıları, eksileri nelerdir?

A.K: Her şeyin sanallaştığı bir dönemde dergi çıkarmaya çalışmak belki de bir nevi delilik olsa gerek. Diğer taraftan Alacakaranlık'ın yayın hayatına başlayacağının haberinin yayınlanmasından hemen sonra aldığımız sayısız telefon tüm eksileri silen cinsten.

E.S: Alacakaranlığın genel olarak gidişatı nasıl? İlk sayıdan son çıkan sayıya kadar ne gibi inişler çıkışlar oldu? Değişen fikirler ya da belli başlıklara faklı yaklaşımlar oldu mu?

A.K: Genel olarak bir problem yok. En son Temmuz ayında ilki gerçekleşen bir koleksiyoner festivali ve açık hava film gösterimi düzenledik. Temmuz ayından beri etkinlik adına suskun bir dönemden geçmiş olsak da yeni yılla birlikte etkinliklere devam edeceğiz.

E.S: Ve her zaman olduğu gibi, "Senin eklemek istediğin bir şeyler var mı?" isimli o güzide bitiriş sorumu da sormadan geçemiyorum.

A.K: Alacakaranlık'la yeni tanışacak olanlar sosyal medya üzerinden bizi takip edebilirler. Uzun yıllar boyunca okuyucusu olduğum bir dergiye röportaj vermek mutluluk verici, ilginiz için teşekkür ederiz.◆

www.facebook.com/alacakaranlikdergi
www.twitter.com/alacakaranlikd
www.instagram.com/alacakaranlikdergi



Ne Okudum?
Aesthetic Theory and the Video Game

Doktora tez çalışamalarımın giderek hız kazandığı bu dönemlerde, oyunlar konusuna akademik olarak eğilmeyi sürdürüyorum. Kitap, içerisinde resim, müzik ve dansa kadar uzanan bir sanat tarihini ele alıp, buradan yola çıkarak dijital oyunları popüler kültür formu olarak inceliyor. Bilim ve oyunları bir arada tutmaya çalışmanın farklı yanlarına da dayanan bu güzide kitap, özellikle günümüz kapital sistemi içerisinde oyunların geldiği noktayı çok güzel bir şekilde anlatmayı başarıyor.



Ne dinledim?
Pestilence

Açıkçası bir süredir dinlemiyordum fakat 29 Nisan'da Kadıköysahne konserlerinin haberini alınca tekrardan tüm albümleri dinlemeye başladım. 1986 yılında Hollanda'da kurulan grup şimdiye dek iki kez dağılıp birleşmiş. Pek tabii bu esnanda birçok grup elemanı da değişmiş. Death Metal sahnesinde önemli bir yer teşkil eden ekip, bugüne kadar yedi adet stüdyo albümü üretti. Ekip, an itibariyle 2018 içerisinde piyasaya çıkarmayı planladığı Hadeon isimli albümü üzerinde çalışıyor.

Ne izledim?
The Punisher

Uzun süredir tanıtımlarının ardı arkası kesilmeyen ve bizi bir hayli heyecanlandıran The Punisher sonunda kendisini gösterdi. Karakteri tanıyanların çok iyi bileceği üzere, bu arkadaş genel hatlarıyla intikam almak için yoluna devam eden bir şahıs. Dizi de de buna benzer bir senaryo ile karşı kaşı karşıyayız. Netflix tarafından yayınlanan dizinin ilk sezonu 13 bölüm. Kimi zaman hızlı, kimi zaman bir hayli yavaş bir modda ilerleyen The Punisher, beni son dört bölümüyle kendisine bağladı.

ÇEKİK GÖZLÜ OYUNLAR



Durun yahu, hemen alt başlığı görüp yanlış anlamayın. Kötü anlamda söylemiyoruz, tam tersine! Başta Japonya olmak üzere uzak doğunun incileri neler neler sermedi ki önümüze?

İlk sırada elbette anime ve manga var. Japonlar mangaları ile, Çinliler manhuaları ile, Koreliler manhwaları ile sadece çizgi roman sektörünün değil, tüm kitap piyasasının söz sahibi isimlerinden oldular. Ülkemizde de özellikle son yıllarda manga yayınlarında inanılmaz bir artışın olduğu bir gerçek. Anime uyarlamalarını zaten saymıyorum. Hollywood bile ısrarla bu cevherleri sağmak istiyor fakat sonuç genelde aynı: Başarısız! Sebebi de anime serilerindeki o büyünün aktarılamaması, gerçek aktörlerle yapılsa çok abes duracak hareketlerin yapılmaya çalışılıyor olması. Ve bir de oyunlar var tabii ki de. Doğrudan anime serilerinden uyarlanan (veya tam tersi) ya da anime ile ilgili olmasa da Uzakdoğu kökenli olan oyunlar sektörde büyük yer kaplamakta. Bakınız; Square Enix! 1987 yılında, o zamanlar adı sadece Square iken güya son fantezileri Final Fantasy'yi çıkaran yapımcı, şimdi oyun sektörünün devlerinden biri konumunda. 2017 senesinin son sayısının son dosya konusunda başımıza tatlı bir bela olan, iyi ki bizimleler dediğimiz Asya kökenli oyunlara değinmek istedik. 2017 yılı boyunca neler çıkmış, yeni yılda ne gelecek kısa kısa değineceğiz. Değinmekle kalmayacak, belirgin özelliklerinden ve farklılıklarından da bahsedeceğiz. Bu arada, çoğul konuştuğumu fark etmişsinizdir. Sebebi bu şekil bir hitabı seçmiş olmam değil. Gerçekten çoğuluz. Bu güzide yazımda Asya Kültürünün hakimi, Anime üzerine tezi olan, Hindistan'da sokaklarda bile yatmış Anime Leydisi Olca Karasoy da görüşleriyle yazıya renk katacak. Zaten işin içinde Asya'nın A'sı oldu mu Olca'ya danışmadan olmazdı. Dolayısıyla dosya konumuzda oyunların bir kısmını ben, bir kısmını da Olca mercek altına aldı. Giriş faslını daha fazla uzatmadan, 2017'de neler olmuş kısaca bir göz atalım.


Yakuza 0 ve Yakuza Kiwami

Yakuza 0 ve Yakuza Kiwami

Yapımcı: *Sega,* ***Çıkış Tarihi:*** *24 Ocak 2017 – 29 Ağustos 2017 (Japonya dışı çıkış tarihleri)*

Kaan: Oyunlara bende yeri apayrı olan iki oyuna yer vererek giriş yapmak istedim. Bir tanesi PS2 için çıkan ilk oyunun öncesini anlatan, diğeri ise o PS2 oyununun yenilenmiş hali. Japonların mafyası "Yakuza" üzerine kurulu oyunda adam pataklamanın yanı sıra Japon kültürünü de bolca yaşıyoruz. Ramen yemek, karaoke'ye gitmek, j-pop idollerini izlemek gibi batı dünyasında asla göremeyeceğimiz birçok enteresan olay seride mevcut. Tabii bazı eksileri de yok değil çünkü Japon kültürü çok acayip. Yani oyunda ana karakter Kazuma Kiryu ile düşmanın suyunu çıkarırken bir başka sahnede "Kawaiiii" diye bağırarak günümüz Japon kültürünü dibine kadar yaşıyoruz. Yakuza serisi batıda ülkesindeki gibi popüler değil. Japonya'da ise en az bir Final Fantasy kadar popüler. Öyle olmasaydı yedi oyun, bir dövüş oyunu, iki yeniden uyarlama ve maalesef batıda asla çıkmayan, 1605 yılında geçen Ryū ga Gotoku Kenzan! gibi yapımlar asla boy göstermezdi. Bunun sebebiyse oyunun adı gibi buram buram Japon kültürü kokması. Anime veya manga sevmeseniz dahi, o tarafa az biraz ilginiz bulunuyorsa Yakuza tarzı hem geçmiş kültürü hem de popüler kültürü barındıran oyunlar ilginizi çekebilir.

Tales From Berseria

Yapımcı: *Bandai Namco Studios*
Çıkış Tarihi: *27 Ocak 2017 (Japonya dışı çıkış tarihi)*

Olca: Bandai Namco Studios, gelmiş geçmiş en ünlü yapımcılardan biri. Tekken, Dragon Ball, Naruto gibi oyunları batıya tanıtan BNS'nin en popüler serilerinden birisi de Tales.. Final Fantasy serisine kıyasla dünya çapında bir popülerliği yok lakin 1995 yılından bu yana yoluna son hızla devam ediyor. PC, konsol, cep telefonları, kısacası her platformda bulunan Tales oyunları, yine Final Fantasy gibi birbirinden bağımsız yapımlar. Büyük konsollar için çıkmış olan son halkası ise Berseria. Yapımın en dikkat çekici yönü, anime tarzı grafikleri. Sanki anime izlemek yerine oynuyorsunuz. J-RPG türünün en sağlam örneklerinden birisi olan Berseria, benzerleri gibi hikâyesi ve karakterleri ile ön plana çıkmaya çalışan bir yapım. Gerçek zamanlı dövüş sistemi barındıran (yine klasik bir şekilde düşman ile temas ettikten sonra dövüş başlıyor) bu tarz yapımlar, batıda da en çok karşımıza çıkan tür oluyor. 2D grafiklerini değiştirin, düşman ile temas edince dövüşün başlamasını kaldırın, alın ise Dragon Age!

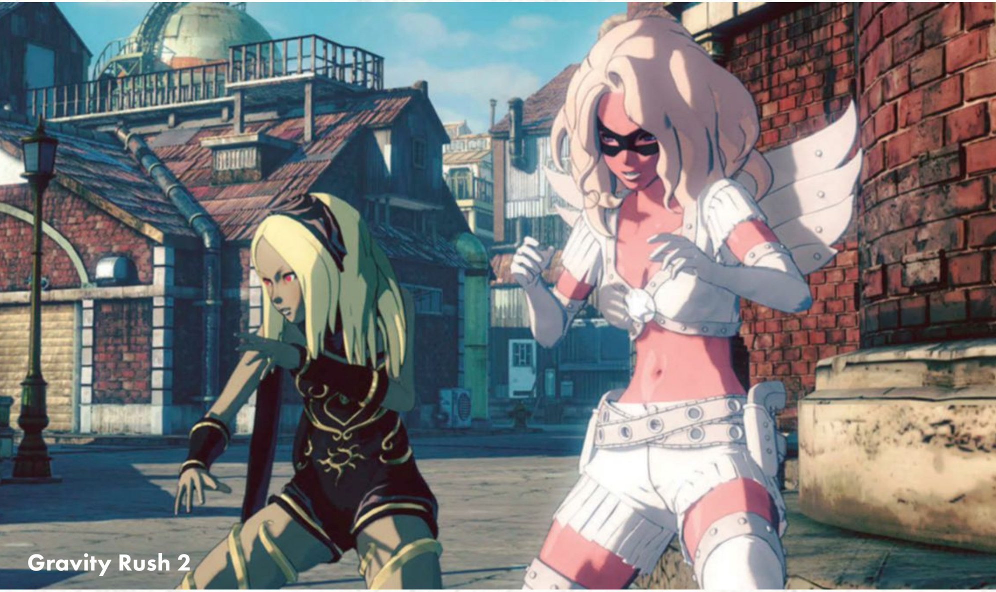
Kaan: Tales serisi aynı zamanda anime stüdyoları için de adeta altın bir cevher. Benim severek izlediğim Tales from the Abyss ve Tales of Zestiria bunun en güzel örnekleri.


Tales From Berseria

Gravity Rush 2

Yapımcı: *SIE Japan Studios – Project Siren*
Çıkış Tarihi: *18 Ocak 2017*

Kaan: Sony'nin geliştirdiği bu oyun Japon kökenli olsa da ağır batı rüzgarları esen yapımlardan bir tanesi. İlk olarak PS Vita için 2012 yılında çıkan ve ardından 2016'da PS4'e uyarlanan yapımdan açıkçası kimse bu derece bir başarı beklemiyordu. Gravity Rush tarzı oyunlar doğudan ziyade batıyı hedef


Gravity Rush 2


Dragon Quest Heroes

alan oyunlar. Yani bu demek oluyor ki doğu sadece doğuya değil, bize de çalışıyor. Aynı "binadan" çıkan Ico veya The Last Guardian olsun, Resident Evil veya Silent Hill gibi ağır toplar olsun, bunlar aslında yapımcıların kendi vatandaşlarından ziyade dünya piyasasına sunduğu yapımlar.

Berserk and the Band of the Hawk

Yapımcı: *Omega Force*
Çıkış Tarihi: *27 Şubat 2017*
(Japonya dışı çıkış tarihi)

Kaan: İşte Japonların siz oynamasanız da olur dediği bir yapım. Ünlü manga ve anime serisinden uyarlanan Berserk olsun, yapımcının diğer meşhur serileri Dynasty Warriors olsun, Samurai Warrior olsun. Bunların ilk önceliği hep ülkeleridir. Batıda bu tarz oyunların takipçileri fazla değil lakin batıda böyle örnekleri de yok denecek kadar az. Elbette "hack&slash" tüm dünyada oynan bir tür ama Omega Force'un sunduğu kocaman haritalar, kalabalık dövüşler alışılagelmişin çok dışında ve herkese hitap etmeyebilir. Özellikle Dynasty Warriors serisi 2000 yılından bu yana Japonya'da işin hack&slash'ın öncülerinden olarak kabul ediliyor.

Olca: Anime-manga uyarlaması olması, Berserk and the Band of the Hawk yapımının bir artısı. Ben bu tarz oyunlardan pek hoşlanmıyorum ama Berserk adının gerek ülkemizde gerekse diğer ülkelerde bir ünü olduğu için dikkat çekiyor. İçeriğinde anime filmlerinden yüksek kalite sahneler bulundurması da cabası.

Dragon Quest Heroes

Yapımcı: *Omega Force*
Çıkış Tarihi: *25 Nisan 2017*
(Japonya dışı çıkış tarihi)

Kaan: Yine Omega Force'un hack&slash tarzındaki diğer oyunundan bahsetme gereği duymuyorum ama Dragon Quest'e kısacık değinmek istediğim için listeye ekledim. Japonya'da bu kadar fenomen olan bir oyun batı dünyasında nasıl bu kadar göz ardı edilebilir? Dragon Quest serisi Japonya'da o kadar çok seviliyor ki Final Fantasy ile sürekli çekişme halinde ve en az FF oyunlarında (bazı anketlere göre ise daha fazla) olduğu kadar büyük bir hayran kitlesine sahip. Sebebi ise köklerinin 1986 yılına kadar gitmesi ve klasik J-RPG'lerin atalarından birisi olması. Batıda da küçük de olsa kemik bir kitleleri var, eski oyunlardan birisini fan desteğiyle İngilizceye çevirebilecek kadar en azından! Heroes serisi ana seriden bağımsız, bunu da belirtelim.

Olca: Dragon Ball'ın da yaratıcısı olan ünlü Mangaka Akira Toriyama'nın Dragon Quest oyunundaki karakterleri ve canavarları tasarladığı bilgisini de aktaralım.

Yomawari: Midnight Shadows

Yapımcı: *Nippon Ichi Software*
Çıkış tarihi: *24 Ekim 2017*
(Japonya dışı çıkış tarihi)

Kaan: Yomawari gibi oyunlar sessizce piyasaya çıkar, sessice beğeni alır ve sessizce kaybolurlar. Hedef kitlesi aslında tüm oyuncular olsa da anime tarzı çizimleri, Japon kültürünün öğelerini bulundurması ile bu tarz yapımlar daha çok anime ile içli dışlı olanların ilgisini çekiyor. Yani ortada bir kasıt yok ama dolaylı yönden hedef kitle yine Japon oyuncular oluyor. Midnight Shadows, Night Alone'dan sonra ikinci Yomawari oyunu ve Japon korku öğelerini (tapınakları, hikayelerde geçen kötü ruhları) kullanarak bizleri korkutmaya çalışıyor.

Olca: Korku öğeleri demişken, her fırsatta yaptığım gibi Japonya ve Kore'nin haklarını teslim edelim. Kültürel alt yapısı ele alındığın-


Berserk and the Band of the Hawk


Yomawari: Midnight Shadows

KISA KISA

◆ 7.8 Milyon kopya satan 1996 yapımı Game Boy oyunu Pokemon (Greed – Red – Blue), en çok satan Japon yapımı oyundur.

◆ Nintendo oyunları 2017 yılında Japon oyun pazarını domine etmiş durumda. Birinci sırada sadece dokuz haftadır piyasada olan, 1.756 milyon satış rakamına ulaşmış Dragon Quest XI var. Ek bilgi olarak Avrupa'da şu an en çok satılan oyunun FIFA 18, Amerika'da ise yine dostlarımızın oyunu Legend of Zelda: Breath of the Wild olduğunu belirteyim.

◆ Pong klonlarını saymazsak Japonya'da çıkan ilk oyun 1974 yapımı Speed Race kabul edilmektedir.

◆ Shin Megami Tensei ailesine bağlı Persona serisi, tüm PlayStation platformlarında boy göstermiş olan popüler bir J-RPG serisidir.

◆ Rune Factory, Lufia ve Shining Force gibi Japonya'da çok sevilen klasik J-RPG'lerin yapımcısı Neverland, 2013'te iflas ettiğini açıklamıştır. Yani çekik gözlü de olsanız işler her zaman iyi gitmiyor.

da Japonya ve Kore gibi ülkelerin, hikayeler ve gerilimle korkutabilen en iyi ülkeler olduğunu görüyoruz. Outlast gibi oyunlar Jump Scare dediğimiz ani sıçramalarla ödümüzü koparmaya çalışırken Yomawari, Clock Tower, Fatal Frame gibi eski yapımlar korkuyu saniye saniye yaşamamızı sağlıyor.

Danganronpa V3: Killing Harmony

Yapımcı: *Spike Chunsoft*
Çıkış Tarihi: *26 Eylül 2017*
(Japonya dışı çıkış tarihi)

Olca: Danganronpa, asıl ününe anime serileri ile kavuşsa da, Japonya'da inanılmaz boyutta popülerliğe ulaşan görsel roman türünün başarılı örneklerinden birisi. Anime izlemek gibi, animenin oyunları da Japonlar için vazgeçilmez bir şey. Hikâyeyi okurken küçük çaplı müdahalelerle ilerleyen görsel romanlar için, "adventure" yani macera oyunları türünün uzak akrabası diyebiliriz. Türkiye'de bu türün pek alıcısı yok ve maalesef dünya genelinde de durum çok farklı değil. Özellikle korku türünün çok yakıştığı görsel romanlarda korku dışında polisiye ve erotizm türleri de yer alıyor. Bilhassa erotik görsel romanlar 2D tutkunu Japon otakular için vazgeçilmez yapımlar. Ayrıca anime sektörü için de çok önemli bir kaynak. Danganronpa dışında Steins;Gate, Tokyo Dark, Root Letter, The Letter gibi görsel romanları İngilizce yazılar ile oynayabilmek mümkün.

Kaan: Danganronpa'nın ilk anime uyarlaması Danganronpa: The Animation'u Netflix'te bulabilmek mümkün. Ayrıca benim de çok sevdiğim bu seri birçok mecradan en iyi müzik ödülünü almıştır.

The Coma: Recut

Yapımcı: *Devespresso Games*
Çıkış Tarihi: *22 Eylül 2017*

Olca: Biraz da Güney Kore'den, oppalardan örnekler verelim. Son yıllara baktığımızda Kore özellikle korku sineması ile tırmanışta. Batının canavarcıkları zombilerle yaptıkları şahane film Train to Busan, A Tale of Two Sisters, The Wailing, I Saw the Devil gibi çok iyi korku filmleri mevcut. Korku türü oyun piyasasına da sıçramış durumda ve bunlardan bir tanesi The Coma: Recut. Okulda mahsur kalmış bir Oppa'yı yönettiğimiz oyun, korkuyu karşısındakine iyi aktarıyor ve kendine has Kore stili ile değişik bir atmosfer sunuyor. Üstelik The Coma'yı Türkçe yazılarla oynayabilmek mümkün.



White Day: A Labyrinth Named School

Yapımcı: *Sonnori*
Çıkış Tarihi: *22 Ağustos 2017-11-15*

Olca: Oppa'lı bir oyun daha: White Day. Bunu 2D olan The Coma'nın 3D versiyonu olarak nitelendirebiliriz. Çizimleri daha ciddi olduğu için daha karanlık bir havaya sahip ve Kore geleneksel kültüründen çok daha fazla faydalanıyor. Korku öğelerinden iki oyun da iyi faydalanıyor ve iki oyunun da bir okulda geçmesi Korelilerin Japonları taklit ettiği düşüncesini akıllara getiriyor. Anime izleyenler bilir; yeni transfer öğrenci ve okulda yaşadığı komik/korkunç macera tam bir anime klişesidir. Koreliler de bu nimetten faydalanmak istemiş. White Day, Outlast tarzı bir yapım. Tabii içindeki şiddet unsurları giderilmiş ve korkutma öğeleri ani olaylardan ziyade hikâye odaklı.



Danganronpa V3: Killing Harmony


White Day: A Labyrinth Named School

Resident Evil 7

Yapımcılar Üzerine

Kaan: Şimdi oturup Resident Evil hakkında konuşacak halim yok. Oyun zaten dünya çapında biliniyor ve yazılan yazıldı, çizilen çizildi. Benim dikkat çekmek istediğim konu Capcom gibi yapımcılar. Capcom, Konami (kalbimizde çoktan öldü), Sega, Nintendo, Sony, Square Enix gibi devlerden neredeyse hiç bahsetmedik. Bizlere Street Fighter, Sonic (Tuna çok seviyor! - Kürşat) Resident Evil, Silent Hill, Metal Gear Solid gibi mihenk taşlarını sunan bu yapımcılar için bu saatten sonra Japon demek bana göre yanlış olur. Onlar Japonya'dan çıkmış ve dünyaya mal olmuş evrensel markalar. Çekik gözlü amcaların kurduğu bu şirketlerin oyunlarında Japonya'dan alıntılar görmek sıfıra yakın bir şeydir.
Çeşitli örnek oyunlarla birçok yapımdan, türlerinden, özelliklerinden ve dünya genelindeki durumlarından kısa ama mümkün olduğunca etkili şekilde bahsetmeye çalıştık. Görüldüğü üzere çekik gözlü kardeşlerimizden Japonya oyun konusunda lider ülkelerden. Güney Kore'yi de yabana atmamamız gerekiyor. Japonya gibi oyun piyasasında ileride değiller tabii ama korku öğelerini hem filmlerinde hem de oyunlarında bir hayli efektif biçimde kullanıyorlar. Yani gelecekte Uzakdoğu korku oyunu veya filmi dendiği zaman akıllara ilk olarak Koreliler gelebilir. Peki ya hiç bahsetmediğimiz Çinliler? Çin gibi devasa bir ülkenin oyun endüstrisine katkısı olmaması imkansız gibi bir şey. Öyle ki, Çin oyun piyasası dünya oyun piyasasının %25'inden fazlasını oluşturuyor! Nerede mi? Online ve mobil alanında. Hem Android hem de PC'de çıkardıkları MOBA oyunlar ile Çinliler, online oyun alanında en büyük paya sahip.
Peki ya ülkemizde çekik gözlülerin istilası ne zaman başladı? Elbette atarilerle! Peki, atari deyince aklınıza ilk kim geliyor? Tabii ki de dünyanın en ünlü tesisatçısı Mario! Dünyanın en ünlü Japon yapımı İtalyan tesisatçısı özellikle benim gibi seksenli yıllar sonu jenerasyonundansanız hem ilk tanıştığınız oyun, hem de çekik gözlü kardeşlerimizin hayatımıza attığı ilk adım. Sadece Mario mu? Atari salonlarında Tekken sırasına girip Eddy Gordo ile rakibinizi pataklamadınız mı? Ya da Pac-Man?"vıdı vıdı vıdı vıdı" sesi sizin de kulaklarınızda çınladı mı?

> "Çin gibi devasa bir ülkenin oyun endüstrisine katkısı olmaması imkansız gibi bir şey. Öyle ki, Çin oyun piyasası dünya oyun piyasasının %25'inden fazlasını oluşturuyor!"

Anlayacağınız oyun dünyasına sadece "o" harfi kadar yakın olsanız bile uzak doğu sizi çoktan şefkatli kollarına almıştır. Hele benim gibi ilk konsolunuz SNES ise zaten yarı Japon sayılırsınız. Şimdi yazarken aklıma geldi, doksanlı yıllarda Almanya'da nedense Nintendo çok popülerdi. Ben de dahil olmak üzere Alman arkadaşların hepsinde Super Nintendo'lar, Nintendo 64'ler vardı. Super Mario 64, Donkey Kong, Diddy Kong Racing, Bomberman (sonlarda Altair'in "You



wanna fight me?" demesi efsaneydi!) bizim dünyamızdı. Hatta ismi Sascha (adını da unutmamışım :D) olan bir arkadaş bize Nintendo 64 mü yoksa PlayStation mu alayım diye sorduğunda adeta "Salak mısın!? Tabii ki Nintendo 64!" gibi yorumlarda bulunmuştuk. PlayStation'a kayış Türkiye'ye dönüş yaptıktan sonra başladı.
En büyük etken de korsan oyun olsa gerek. Biraz utanarak yazıyorum ama ülkemizde orijinal oyunun güçlükle bulunabildiği o zamanlar her yerde 2 TL'ye korsan oyun satılıyordu. PC – PsOne oyunları falan ayakkabı kutularında sergileniyordu.
Hem Nintendo hem de PlayStation maceramın nasıl başladığını anlatmış oldum. Bu arada fark ettiniz mi? İkisi de Japon. Ha, derseniz ki benim oyunlarla da Japonlarla da işim yok. O zaman da size Pokemon derim. Bırakın çocukları, ülkemizde Pikachu'nun adını bilmeyen kalmış mıdır acaba? Japonların bizlere sunduğu ve dünyanın adeta dengesini değiştiren Pokemon anime serisi, aslında 1996 yapımı Game Boy oyunundan uyarlanma. Artık kocaman bir adam olan çocuğun tekinin kendisini Pokemon sanıp uçmaya çalışmasına kadar ülkemizde herkes Pokemon izliyor, kartlarını ve cipslerden çıkan tasolarını biriktiriyordu. Taso olayı zaten bambaşkaydı. Orta bire gittiğimde Din Kültürü ödevlerine bakma görevi bendeydi ve bir arkadaşım bana ödevini yapmadığı için Misty tasosunu rüşvet olarak vermişti. Misty tasosu diyorum! Ne kadar da nadir çıkardı! Ben de çocuğa artık hiç bakmadan "ödevini yaptı" diye işaret koymaya başlamıştım (Kaan sen de bayağı "işini bilen" bi arkadaşmışsın küçükken. – Kürşat) Bu da böyle tatlı bir anımdır işte.

2018'de Görüşmek Üzere!

2017 'ye arkamı yaslanıp baktığımda Uzakdoğu piyasası açısından hiç de fena bir yıl olmadığını söyleyebilirim. Birçok beklenen hit yapıma bu sene kavuştuk. 2018'in de bundan aşağı kalır yanı olmayacak gibi. 19 Ocak 2018'de Nino Kuni 2: Revenant Kingdom geliyor. 20 Mart 2018'de batı, Yakuza 6'ya kavuşacak. Dragon Quest XI adı geçince kalbim hızlanıyor, 2018'de gelecek inşallah. Kingdom Hearts 3'ün 2018'de nihayet piyasada olması bekleniyor. Final Fantasy VII: Remake'i bu senede oynuyor olabiliriz. Edge of Eternity, Final Fantasy benzeri Lost Souls Aside, I am Satsuna'nın yapımcılarından Lost Sphear, Bandai Namco'dan Code Vein, Hokuto ga Gotoku (batı çıkış tarihi lütfen çok uzamasın!) bunlardan sadece birkaçı. Eğlenceli ve aynı zamanda bilgilendirici bir yazı ile karşınıza çıkmaya çalıştık. Dileriz sizler bu yazıyı okurken bizim yazdığımız kadar zevk almışsınızdır.
◆ **Rafet Kaan Moral, Olca Karasoy**



Uzakdoğu oyunları bize ne sunuyor?
Bolca diyalog. Japonya başta olmak üzere Kore kökenli oyunları da incelediğimizde oyunlarda hikayenin ön planda olduğunu ve aksiyonun daha geride olduğunu görüyoruz.

Doğu ve Batı arasındaki en belirgin fark?
Bu şüphesiz oyun mekanikleri olacak. Batı kökenli sıra tabanlı dövüş sistemine sahip oyunlar bir hayli az. Doğuda da bu tarza gözle görülür bir azalma olsa da özellikle PS2 döneminde sıra tabanlı dövüş barındıran oyunlar altın yılını yaşamıştı.

En Yaygın Tür Nedir?
Herkesin sandığının aksine JRPG'den ziyade Graphic Novel adındaki görsel romanların sayısı inanılmaz çok ve oldukça revaçtalar. Kaba bir hesapla yüz görsel roman çıkıyorsa on – on beş tanesi batıya uyarlanıyor ve her platforma uyumlu oluşları olsun, hikayeleri olsun, ilk sıradalar.

Klişeleri neler?
Uzakdoğu oyunlarının çoğunda kesin iyiler ve kesin kötüler söz konusu. Ana karakter genelde saf ama cesur, düşman ise kinci ve kötü kalplidir.

Uzakdoğu oyunlarının eksileri neler?
Elbette kusursuz değiller. Çoğunun hikayesinde oyuncuyu ters köşe sevdası yapma yüzünden senaryodaki kırılmalar "daha neler" dedirtebiliyor. Bir başka etmen de grafikler bazında. J-RPG'lerde karşımıza çıkan bu durumda, bazı oyunlar anime tarzı videolara karşın hala PS1 benzeri piksel grafikler kullanıyor ki günümüzde artık modası kalmadı.

En büyük artısı ve en büyük eksisi?
En büyük artısı şüphesiz sırtını yasladığı anime endüstrisi ve 2D grafikleri ile harmanlanmış kendine has çekiciliği. En büyük eksisi is bu çekiciliğe eğer batıya da uyarlanan bir yapım değil ise (Resident Evil gibi) genelde bir veya iki sene sonra onlara kavuşmamız ya hiç kavuşamamamız.



Sayfa 52

SW: BATTLEFRONT II

Filmi için gün saydığımız şu günlerde bizi Star Wars: Battlefront II oynamaktan ne alıkoyabilir? Elbette daha fazla microtransaction!

CALL OF DUTY WWII



İlk duyurulduğunda Activision'ın köklere dönme kararının serinin başına uzun süredir gelen en iyi şey olduğunu düşünmüştük. Peki bu fikir nasıl işlendi, oyun yüksek beklentilerimize ne kadar yanıt verebildi? Gelin, Normandiya kıyılarından başlayan uzun bir yolculuğa çıkalım.

Yapım *Sledgehammer Games*
Dağıtım *Activision*
Tür *FPS*
Platform *PC, PS4, XONE*
Web *www.callofduty.com/wwii*
Türkiye Dağıtıcısı *Aral*

Kinguin'den dijital olarak satın alın!



Dieppe ve St.Nazaire'a yapılan müttefik akınlarının ardından yaklaşan tehlikeyi görmüştü Hitler. Nazilerin hükmettiği Atlantik kıyısının tamamı tehdit altındaydı ve hem asker, hem de ağır silahlarla desteklenmesi gerekiyordu. Diğer taraftan Operation Barbarossa tüm şiddetiyle devam ederken tüm kıyıyı istediği şekilde tahkim etmek için elde ne yeterince asker gücü vardı, ne de o devasa koruganların inşasına yetecek kadar kaliteli beton üretebilme imkanı. Bu yüzden eldeki imkanları en iyi kullanacağını düşündüğü kişiyi, Kuzey Afrika'da hem kendi askerlerinin hem de düşmanlarının saygısını kazanmış çok yetenekli bir komutanı Atlantik Kıyısını tahkim etmekle görevlendirdi.

Erwin Rommel...

Rommel, uykusuz geceler ve uzun keşif gezilerinin ardından çıkartmanın Normandiya kıyısına yapılacağını tahmin etmişti, bu yüzden kafasındaki planı vakit kaybetmeden uygulamaya geçirdi. Ağır silahlar ve son derece iyi korunmuş makineli tüfek yuvaları yanında tüm sahil hattı tank engelleri ve normalin üç katı tanksavar ve anti personel mayını ile döşendi.

Ona göre çıkartmanın en kırılgan olduğu nokta, birliklerin sahile çıktığı andı ve savunmanın da bunun üzerine kurulması gerekiyordu.

Eldeki tank birliklerini de sahile yakın noktalara konuşlandırmak istedi ancak Batı Cephesi Komutanı olan üstü Mareşal Gerd von Runstedt ve Batı Cephesi Zırhlı Birlikler Komutanı General Leo Geyr farklı düşünüyordu. Von Runstedt, saldırının sahilde durdurulmasının çok güç olduğu kanısındaydı ve müttefiklerin hava üstünlüğü sebebiyle, eldeki zırhlı birlikleri kasabalar ve korunaklı bölgelerde birbirine yakın şekilde pusu pozisyonuna yerleştirmeyi önerdi.

Son kararı Hitler verdi.

Her ikisi de işe yarayabilecek olan bu iki fikri aldı ve bir karmasını yapıp zırhlı birliklerin ufak bir kısmını Rommel'in, bir kısmını da Geyr'in emrine verdi. Zaten kısıtlı olan tank gücü bölündü.

Dört panzer bölüğünün kontrolünü ise kendi üzerine aldı ve onları sahilden uzak, birbirinden ayrı bölgelere yerleştirerek eldeki sınırlı kaynağı tamamen işe yaramaz, keklik gibi avlanacakları bir düzene sokarak heba etme yolunu seçti.

Rommel, önemli bölümü ganimet olarak ele geçirilen Fransız ekipmanları ile donatılmış, zırhlı birlikleri üçe bölünmüş, savaşa hazırlık durumu da hiç iyi gözükmeyen bu ordunun yaklaşan istila konusunda yapabileceği çok şey olmadığının farkındaydı.

Fırtına yaklaşıyordu ve yapabilecekleri tek şey onu yavaşlatmaya çalışmaktı artık.

The Resistance
Call of Duty: WW2'nin ilk DLC paketi olan The Resistance, 30 Ocak tarihinde önce PS4'te yayınlanacak. Üç yeni harita ile gelecek olan yapımda en fazla ilgimi çeken ise ilk bakış yazısında "keşke bunun bölümünü yapsalar" kısmında andığımız Wolfschanze oldu. Böylesine de şükür. Season Pass ile ücretsiz olarak gelecek DLC'nin fiyatı ise 14.99$ ◆

Şehir ve iş hayatından sıkıldıktan sonra huzuru çocukluğunun geçtiği o küçük kasabada arayan insanlara benzetiyorum biraz Call of Duty'nin hikayesini.
Biz daha Medal of Honor: Allied Assault'un yarattığı fırtınayı atlatamamışken çıkıp gelen ilk oyun, o ana kadar gördüğümüz ne varsa buruşturup bir kenara atmış ve WW2 temalı oyunların altın çağını başlatmıştı. Sonrasını biliyorsunuz, günümüze yapılan muhteşem bir yolculuk, sonra tutmayan frenler, yakın gelecek, foton silahları, uzay istasyonları, lazerler falan. Activision'ın "gelecek de gelecek" ısrarı yüzünden insanların asabı o kadar bozuldu ki Infinite Warfare gibi gayet iyi bir oyun bile, daha ilk saniyeden eşi benzeri görülmemiş bir tepki dalgasıyla karşılandı.
Call of Duty: WW2, artık uzak bir anı olarak hatırlanan Call of Duty: World at War'dan beri kendisine İkinci Dünya Savaşı'nı tema edinmiş ilk Call of Duty oyunu. Yapımcısı da muhteşem üçlünün en yeni üyesi Sledgehammer Games. Peki, kağıt üzerinde ortalama bir FPS oyuncusuna beklediğini, İkinci Dünya Savaşı tutkunu bir FPS oyuncusuna ise bundan çok daha fazlasını verebilecek gibi gözüken bu tablo pratiğe ne kadar iyi aktarılmış, gelin inceleyelim.

Omaha Beach

CoD: WW2'de ana karakterimizin adı Ronald "Red" Daniels ve kendisi Birinci Piyade Bölüğü'ne mensup bir er. Evet tekil konuştum çünkü Call of Duty bu oyunda birden fazla taraftan hikayeyi anlatmak yerine Daniels'ın hikayesine odaklanmış ve bence bu, en azından fikir olarak hiç de fena bir seçim değil. Senaryonun ana hatları ilk açıklandığında Hürtgen Forest gibi daha önce bir oyunda görmediğimiz savaş meydanlarına uğrama fikri beni hayli heyecanlandırmıştı. Daniels'ın gözünden Normandiya'dan başlayan ve Rhein kıyısında son bulan bir hikayeye tanık olmak, hem yan karakterlere daha fazla özenilecek olması, hem de aynı müfrezedeki askerler arasındaki bağların daha rahat anlatılabilecek olması sebebiyle nazarımda eksiden ziyade artı bir durumdu. Hatta İlker ile hazırladığımız ilk bakış yazısında da buna değinmiş, senaryo detayları belli olmamasına rağmen Call of Duty: WW2'nin kağıt üzerinde seriyi yükselişe geçirecek oyun olabileceğini belirtmiştik.
Evet oyun tıpkı CoD 2'deki gibi Normandiya kıyılarına yapılan bir çıkartma ile başlıyor ancak bu oyundan farklı olarak hedefimiz Pointe du Hoc'un yalçın kayalıkları değil, daha eski bir tanıdık: Omaha Beach. Çıkartma botumuz, kontrolden çıkan bir diğerinin çarpmasıyla yanaşma açısını kaybediyor ve bunun sonucunda da MG42'ler tarafından biçilen silah arkadaşlarımızın arasında hayatta kalmayı başarıp bir şekilde bottan suya atlıyoruz. Omaha sahili her ne kadar atmosfer açısından hayli yoğun ve ufak hataları bile cezalandıracak kadar yoğun ateş



StG 44

Çoğu kişi Dünya'nın ilk modern piyade tüfeğinin AK47 Kalashnikov olduğunu zannetse de 1942 yılında Heckler & Koch tarafından üretilen StG 44 bu payenin gerçek sahibidir.

Savaştan sonra StG 44'ün yapısı, boyutları ve mekaniği sadece AK47'ye değil, Amerikalıların meşhur M16 tüfeğine de ilham verdi.



Savaş sırasında 400.000 adetten fazla üretilmesine rağmen bu rakam tüm savaş ekonomisi içinde son derece yetersizdi. Savaş biterken pek çok birlik henüz StG 44 görememişti bile.

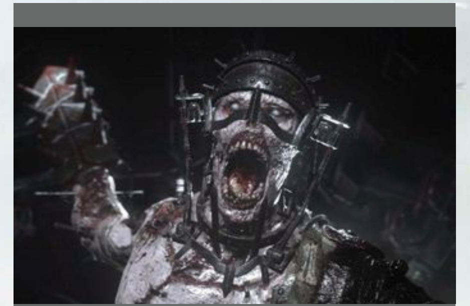
7.92x33mm ebatında mermi kullanan StG44 dakikada 600 mermi atabiliyordu ve 300 metre menzilde etkiliydi.

Geçtiğimiz yıllarda Suriye'de bir depoda bulunan neredeyse hiç kullanılmamış StG 44'ler daha sonra savaşan tarafların elinde de gözüktü.

altında olsa da yolunda gitmeyen bir şeyler var. Nedense sahil ile bir şekilde kucağımıza düşen Bangalore torpidosunu döşeyeceğimiz engeller arasındaki mesafe olduğundan çok daha kısa geliyor ve üst zorluk seviyesinde bile makineli tüfeklerin sesinin kesildiği anlarda hareket etmeniz halinde çabucak bölümün sonunu görüyorsunuz. Sonra da seneler önce Medal of Honor: Allied Assault'da aynı bölümü nasıl yüzlerce kez baştan oynadığınızı hatırlayıp üzülüyorsunuz...

Çılgınlığın ortasına

Peki aradan geçen on senenin ardından Call of Duty ne kadar farklı bir WW2 deneyimi sunuyor? Açıkçası görevlerin yapısı, vuruş mekaniği ve silahların kullanımı o kadar benzer ki, sanki World At War geçen sene çıkmış gibi hissedebilirsiniz. Bu hem iyi, hem kötü. Kendi adıma devrimsel bir oyun beklemediğim için bu durum beni rahatsız etmedi, eski, çok sevdiğim bir oyunun yeni bölümlerini oynuyormuş gibi hissettim. Peki, hiç mi yenilik yok. Elbette var ancak sayıları o kadar kısıtlı ki Activision oyunu tanıtırken dakika başı "artık zaman geçtikçe iyileşme mekaniğinden vazgeçtik" demek zorunda kaldı. Evet, belki takım arkadaşlarımıza daha yakın olmamız gerek ancak sağlık kitlerini veya cephaneyi düşmanlarımızdan veya yerden de toplayabiliyoruz. Ayrıca cephane sandıklarının sayısı o kadar fazla ki, eskiden muhteşem StG 44'ü elimden bırakmamak için tek tek ateş etmeye çalışırken WW2'de "on beş kişiye saldırdım" modunda ilerlemekten alıkoyamıyorum kendimi. Buna bir de takım arkadaşlarınızdan alabileceğiniz yardımları eklerseniz, oyunda sağlık kiti ve cephane azlığı kesinlikle bir faktör değil arkadaşlar. Activision ne planladı bilmiyorum ama alınan bu karar oyunu biraz daha kolaylaştırmış... Evet, sağlık setinin gerektiği nadir anlarda "Nerede bu Zussman?" diye bakınmak güzeldi ama günün sonunda akılda kalıcı bir deneyim de olmadı. Son yıllarda açık dünya temelinde geçen ve daha fazla özgürlük sunan yapımların sayısı hayli artmış olmasına rağmen Call of Duty bu yolu takip etmemiş. Bunun yerine daha sinematik bir deneyim sunmak adına oyunun önemli kısmını scriptlere teslim etmişler. Belki "çizgisel" bir deneyim yaşadığınızı hissetmiyorsunuz ancak yapabilecekleriniz ve yapamayacaklarınız net çizgilerle belirlenmiş durumda, bir sonraki sahneye geçmek için gerekiyorsa geriye doğru on metre yürümeniz "derhal savaş alanına dön!" şeklinde uyarılmanızla sonuçlanıyor. Ya da üçü bir arada laflayan askerler siz yaklaştıkça dağılıyor ki siz geriye kalan tek askeri rahatlıkla atlatıp o bölümü güle oynaya geçebilin diye. En kötüsü de, tüm bunlar çok fazla göze batıyor ve başlarda umursamasanız da ister istemez rahatsızlık hissediyorsunuz. Oyun belki Daniels'ın üzerine kurgulanmış durumda ama bazı bölümlerde yan karakterlerin rolüne bürünebiliyoruz. Bazen güzel ve tehlikeli Fransız direnişçi Rousseau, bazen de olmadık anlarda üç dünya savaşı görmüş gibi sakin kalabilen tank komutanı Perez gibi rollere büründüğümüz bu bölümler, nitelik açısından hiç de fena sayılmaz, hatta bazen Daniels'ın kendi hikayesinden bile daha ilgi çekici olabiliyor. Oyunda Daniels'ın hikayesi kadar ilk bölümde ölümden kurtardığımız biricik sıhhiyemiz Zussman ile olan dostluğuna da önem verilmiş, hatta bazen görev akışı bozularak ikilinin yakın



Nazi Zombies

İtiraf edeyim, bu oyuna gelinceye kadar hiçbir Zombi modunu oynamamıştım Call of Duty serisinin. Benim gözümde hep ana seriyi sulandıran yapımlar olarak kalmışlardı. Bu fikrimi değiştiren ise Nazi Zombies modundan önce "Dod Sno" filmi oldu. İnceleme yaparken fikrim olsun diye girdiğim modda oyunun asıl multiplayer modundan bile fazla zaman geçirdim şahsen, sizin için de farklı olacağını sanmıyorum durumun. Ayrıca bu mod "VR'da şahane olurum" diye bağırıyor, benden söylemesi.

Sherman gerçekten de Panzer IV'ün ön zırhını delemiyor mu?

Ne yalan söyleyelim, on sene önce kimsenin bundan haberi yoktu, kimsenin de umurunda olmazdı. Call of Duty'nin şanssızlığı World of Tanks gibi bir oyunun uzun süredir piyasada olması ve neredeyse oynamayan kimsenin kalmaması. Haliyle Aachen'daki tank savaşlı bölümü oynayan herkesin "o mermi önden girer arkadan çıkardı, nasıl delemezmiş ya?" diye celallenmesi boşuna değil. Peki ne olmuştu kısaca hatırlayalım. (SPOILER ALERT!)
Korkusuz ve umarsız tank komutanımız Augustine Perez ve bir diğer Sherman tankı Aachen'da bir Panzer IV'ün tuzağına düşer. Takım arkadaşının sıktığı ilk mermi Panzer IV'ün "delinemez!" ön zırhından sektikten sonra son sözü de "arkasından dolaşmak gerekli" olur. Biz de bina yıkıntıları arasında, ilk buluşmada birbirini yakalama oyunu oynayan Yeşilçam karakterleri gibi Panzer IV'ün arkasına dolaşmaya çalışırız ki, bu bölümde en kuvvetli rakibimiz de kendisi olmayacaktır.

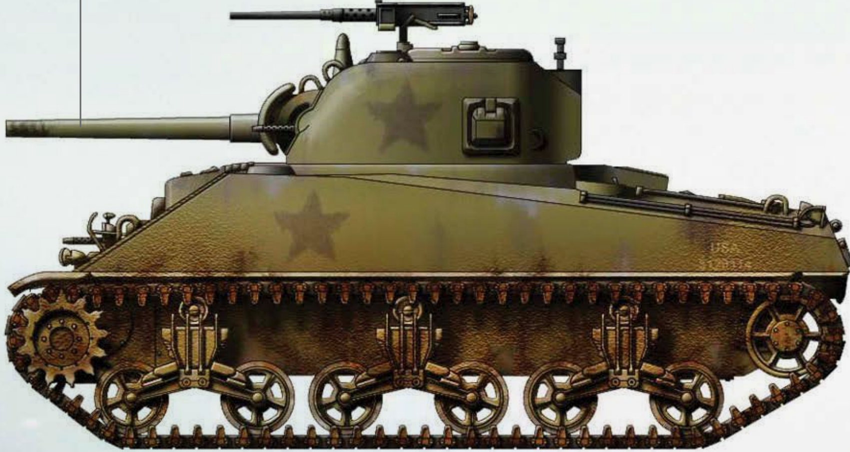






M4 Sherman

Top: 75mm M3 / 40 kalibre
Delicilik: 102mm
Ön zırh kalınlığı: 50mm



Panzer IV ausf. G

Top: 75mm KwK40 / 48 kalibre
Delicilik: 143mm
Ön zırh kalınlığı: 80mm



*◆ Teknik tablodan görebileceğiniz gibi M4 Sherman'ın topu o mesafeden Pz.IV'ün ön zırhını **hiç zorlanmadan delebilecek kadar** iyi. Hikaye ilk atışta bitsin istememiş Activision.*
◆ Oyunlar ve filmlerde favori temalardan biri olsa da tankların birbirlerinin etrafında horon tepmesi gerçekte çok nadir gerçekleşmiş bir şey.
◆ Sherman belki savaş alanındaki en üstün tanklardan birisi değildi ancak arızalara karşı dayanıklılığı, kolay tamir edilebilmesi ve zerg sürüleri gibi üretilebilmesi sayesinde müttefiklere savaşı kazandırmayı başardı.
◆ Panzer IV serisi, özellikle de son modelleri ile Sherman'a rahatlıkla üstünlük sağlayabilecek bir tanktı. Maalesef Naziler eldeki kaynakları Tiger II gibi fazla iyimser projelere harcama yoluna gittiler.
◆ İlginç bir şekilde, böylesine dar bir alanda bir Sherman'ın Tiger II'yi mağlup etmesi çok daha olası. Tiger tanklarının büyük bölümü düşman tarafından yok edilmedi. Aksine yaptıkları arızalar neticesinde veya kısa menzilleri sebebiyle yakıt aktarımı yapılamadığından yolda kalıp, kendi mürettebatları tarafından terk edildiler.





Kader köprüsü Remagen

Rhein nehri üzerinde Almanlar tarafından patlatılmayan son köprü olan Remagen'in hikayesi 1970'li yıllarda Baskan Yayınları tarafından hazırlanan meşhur Savaş Romanları serisinde de yerini almıştır. Paul Barber ve Bernard Iselin tarafından yazılan kitap benim de Remagen üzerine okuduğum ilk neşriyat.



Aynı zamanda John Guillermin tarafından yönetilen ve 1969 yılında çekilen (renkli) The Bridge at Remagen filmi de gayet izlenebilir bir yapım.

ilişkisi çok fazla göze sokulmuş. Öyle ki evde bizi bekleyen hamile bir eşimiz olduğunu unutup kendimizi mutlak bir ölümün kucağına atmak için komutanımız ile gırtlak gırtlağa geliyoruz. Bu kadar göze sokulmasına rağmen bu dostluk hikayesi yine de bir The Last Guardian'daki gibi bir etki bırakamıyor üstümüzde, açık konuşmak gerekirse...
Bir de küçük bir öneri, senaryo modunu genel geçer "regular" seviyesinde değil de "veteran" seviyesinde oynamanızı öneririm, oyunun bu kısmı birazdan tekrar değineceğimiz üzere gerçekten çok kısa ve daha yoğun bir deneyimi hak ediyor.

Savaş atmosferi on numara!

Elbette bu sinematiklerin ve onca scriptin bir de iyi tarafı var, o da savaş atmosferinin olabilecek en yoğun şekilde size sunuluyor olması. İlk bölümden itibaren hem atmosfer hem de grafik kalitesi anlamında Call of Duty: WW2 oldukça iyi bir iş çıkartıyor. Belki karakter modellemeleri ara sahnelerdeki gibi ultra über gerçekçi değil, ancak kaplamalardan tutun da ağaçların arasından süzülen güneş ışığına kadar her şey gayet optimize ve güzel gözüküyor.
Oyunda kullanabileceğiniz silahların sayısı oldukça az ve Modern Warfare serilerinin zenginliğini arıyorsanız hayli hayal kırıklığına uğrayacağınızı söyleyebilirim. Yanlış anlaşılmasın, "şu eksikti" demiyorum, olması gereken her şey var ancak Activision bu köfteye "yettiği kadar" baharat eklemeyi tercih etmiş.
İlk Call of Duty'nin eklenti paketi United Offensive'de bir B-17 bombardıman uçağının makineli tüfekçisi olduğunuz bölümü hatırlayacaksınız. Call of Duty: WW2 de sizin ayaklarınızı zaman zaman yerden kesecek ek aktiviteler içeriyor. Bunlar gerçekçilik konusuna hiç takılmazsanız eğer (Flak38 ile üç dakika içinde yirmi Stuka düşürmüş olabilirim) eğlenceli olabilecek olanlardan tutun da gerçek bir ıstırap olanlara kadar (P47 Thunderbolt kullandığımız görevde uçakların fiziklerinden aim detection'a kadar her şey feciydi.) uzanıyor.
Görev seçimleri konusunda biraz eleştiri dozajını yükseltmek istiyorum zira artık uzay çağında değil 1940'lı yıllardayız ve tarih kitaplarının yazdığı basit gerçekler var, bunlar bir oyuna entegre edilmesi oldukça kolay fikirler ve gerçekten bilim kurgu öğeleri ile cilalanmaya ihtiyaçları yok. Hal böyleyken ve anlatılmayı bekleyen onca hikaye varken gidip asla tamamlanmamış, asla V2 roketi transfer edilmemiş ve ele geçirilirken tek kurşun atılmamış olan bir füze üssüne (La Coupole) roket taşıyan zırhlı treni durdurmamızı anlatan S.O.E bölümünü çok gereksiz buldum. Burada Willys Jeep ile 600 tonluk zırhlı treni yoldan çıkarttığımız sahne hem gereksiz hem de fazlasıyla bilim kurgu. Direnişçiler için öncelik bu trenlere sabotaj yapmak değildi zira Paris ve Londra zaten V2 roketlerinin kapsama alanındaydı, ayrıca lütfen, Naziler yüzlerce topla Paris'i işgal etmişken üstünde iki tane Panzer IV topu taşıyan bir treni "cehennem getiren" diye sunmak da nedir Allah aşkına?
Diğer taraftan oyunun tek kişilik tarafından genel olarak çok şikayetim yok. Sıkılmadan ilerlemeyi başardım ve özellikle Hürtgen Ormanları'nda ağaç tepelerinde patlayarak tüm askerleri kıymık yağmuruna tutan mühimmatlar altında hayatta kalmaya çalışmak muhteşemdi. Hikaye benim beklediğim gibi Kolner Dom'un önünde bitmese de, daha önce hem kitabına hem de filmine bayıldığım Remagen Köprüsü üzerine kurulmuş olan görev kısa ama son derece başarılıydı. Keşke savaşın genelinde büyük yer işgal eden Battle







of the Bulge'a Daniels-Zussman'ın zorlama ilişkisinden daha fazla yer verilseydi. Kıssadan hisse, ben ummuştum ki, oyunun tek karakter üzerinden dönecek olması hem daha derin karakterler ile karşılaşmamızı sağlayacak, hem de daha akılda kalıcı bir hikaye örgüsü sunacak. Böyle olmamış açık konuşmak gerekirse, oyunu bitirdiğinizde Zussman ve Pierson dahil hiçbir karakterin ağzından çıkan tek kelime laf aklınızda kalmıyor ve oyun altı saat gibi kısa bir sürede nihayete eriyor.

Gelelim çoklu oyuncu kısmına

Bu kısım konusunda bir fikir edinebilmek için gerçekten çok uğraştım. Hatta yeterince oynadığımı düşünüp silmişken oyunun multiplayer versiyonunu tekrar indirip geri döndüğüm de oldu. Call of Duty: WW2'nin online tarafındaki en önemli hadise elbette oyuncuların savaşmadığı anlarda vakit geçirebilecekleri interaktif bir lobi vasıtası gören Headquarters eklentisi. Evet güzel zira ufak tefek challange'lar alarak online oyun deneyiminizi çeşnilendirebiliyorsunuz, evet güzel çünkü diğer oyuncular ile sosyallaşebilmek ve mini oyunlar oynayarak iyi vakit geçirebilmek mümkün. Hatta diğerleri kutu açarken siz de izleyebiliyorsunuz ama ben bir türlü buraya ısınamadım, sebebini de bilmiyorum. Bunun yanında oyun standart oyun modlarının tümüne sahip ve dokuz farklı harita ile geliyor. Doğru duydunuz, harita sayısı sadece dokuz. Bu da bazen üç kez üst üste aynı haritaya düşmek ve sürekli olarak tekrar hissi yaşamak demek. Diğer taraftan bu haritalar oldukça güzel temalara sahip, özellikle de USS Texas'ın güvertesinde geçen bölüm belki oyun keyfi açısından değil ama tasarım açısından serinin zirvesini görmüş olabilir. Aynı zamanda 800mm'lik mermi çapına sahip olan devasa demiryolu silahının adını almış olan Gustav Cannon ve adını müttefik hava saldırılarına karşı inşa edilen dev beton kulelerden alan Flak Tower haritaları da hayli ilgi çekici.
CoD: WW2'nin multiplayer modunda beş ayrı bölükten birisini (Infantry, Airborne, Armored, Mountain, Expeditionary) birisini tercih edebiliyorsunuz ve tecrübe kazandıkça silahlarınıza yeni parçalar takmak mümkün oluyor. Karakterler yeterince geliştiğinde bazı silahlar hayli sci-fi parçalara sahip oluyor ancak oyun silah çeşitliliği açısından Battlefield 1'in yanına bile yaklaşamıyor. Öyle özel silahlar, nadir bulunan parçalar gibi şeyler de hak getire.
War Mode kısmı da oyuncuların kısa süre de olsa keyifli vakit geçirebilecekleri bir bölüm. Görev bazlı olan bu modda, sadece bu kısım için tasarlanmış üç adet harita mevcut ve bireysel başarıdan ziyade size verilen görevleri takım halinde yapmak için çabalıyorsunuz. Müttefikler saldırırken Almanların savunmaya çalıştığı bu modda raund sona erdiğinde taraflar değişiyor. Keşke bu haritalar normal multiplayer modlarına da açık olsaydı demekten alamadım kendimi.

Son sözler

Oyun ilk duyurulduğunda aramızda konuştuğumuz, umduğumuz şeylere bakıyorum da çoğu serinin genel politikası göz önüne alındığında ütopik sayılabilecek isteklermiş. Ben hep bu oyunun bir WW2 kataloğu gibi olmasını, hem multiplayer kısmı hem de tek kişilik tarafıyla serinin zirvesini yapmasını beklemiştim. Uzun, onlarca saatimizi alacak bir hikaye, başarılı karakterler, akılda kalacak diyaloglar falan filan. Şimdi mesela ben oyunun tek kişilik kısmını Tuna ve Emre'den daha çok beğendim ama yine de herhangi bir bölümü alıp "CoD serisinin en iyi on bölümünden biriydi" demem pek mümkün değil. Multiplayer kısmı da DLC'ler ile şenlenecek gibi gözüküyor ve şimdilik çeşitlilikten yoksun, bazı bağlantı problemleri de cabası. Neticede oyunun fiyatı belli ve bunun karşılığında alabileceğiniz şey, 6 saatlik script bazlı bir senaryo modu olmamalı. Tüm keyfine, muhteşem optimizasyonuna, o kurban olduğum vuruş hissine rağmen saydığım sebepler yüzünden biraz buruğum açıkçası.
◆ **Kürşat Zaman**

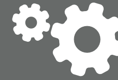


OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆
İkinci Dünya Savaşı'nda geçen bir Call of Duty oyununu ne kadar özlediğinizi fark edecek, bulutların üzerinde gezeceksiniz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆
Oyunun tek kişilik modu çoktan bitti, siz de kendinizi multiplayer'ın kollarına attınız ama harita ve silahların çeşitsizliği canınızı sıkmaya başladı bile.

İlk ay ◆◆◆◆◆
Yeni içerikler gelene kadar oyun çoğunuz için bitmiş olacaktır zira içerik gerçekten yetersiz kalıyor. Zombi moduyla eğlenmeye devam.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%70 Multiplayer tarafında topuklara sıkıyoruz.
%20 Lanet olası zombileri biçiyoruz, olmadık şekillerde.
%10 Neredesin be Zussman?



ARTI

+ Optimize ve güzel gözüken grafikler
+ İyi seçilmiş multiplayer haritaları
+ Başarılı vuruş hissiyatı

EKSİ

- Kısa ve scriptlere boğulmuş ana senaryo
- Aşırı zorlama arkadaşlık teması
- Az sayıda multiplayer haritası

SON KARAR

Call of Duty: WW2 ilk açıklandığında umduğumuz o oyun değil ancak keyifle vakit geçirilebilecek kadar kaliteli. Belki de DLC'ler gelince eksiklerini kapatır, kim bilir?

76



Karakter yetenekleri
Hangi sınıf oynarsanız oynayın, yeteneklerinizi doğru şekillerde kullanmayı anlamak, düşman üzerinde üstünlük sağlamanın önemli başlıklarından.



Yapım *DICE* ***Dağıtım*** *Electronic Arts* ***Tür*** *FPS* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *ea.com/starwars/battlefront/battlefront-2* ***Türkiye Dağıtıcısı*** *Aral*

Star Wars: Battlefront II

Etrafa "Sıka sıka" gezmeye, kaldığımız yerden devam ediyoruz!

Star Wars ismi artık üç nesle yayılmayı başarmış, benim bildiğim dünyanın hemen her yanında o ya da bu şekilde duyulmuş efsane bir isimdir. İlk filminden bugüne kadar geçen süre içerisinde kim bilir kaç defa izledik, kaç defa Star Wars karakterlerine büründük, kaç defa elimize aldığımız bir objeyi ışın kılıcıymışçasına etrafa salladık?
Benim jenerasyonum birçok efsane ismin yanında, Star Wars ile de büyüdü. Orijinal filmlere sinemada yetişemesem de, doksanlı yılların sonunda üretilen remake'lerini izlemek için sinema kuyruğunda heyecanla beklediğim anları dün gibi hatırlıyorum. Sonra da yeni filmlerin çıkacağını duyduğumda yaşadığım heyecanı ve pek tabii Jar Jar ile tanışıp "Abi biz ne izledik?" diye sinemadan çıkışımı... Koleksiyoncu olmamın sebeplerinin başında da Star Wars yer almaktadır. Küçükken hep oyuncakları alınırdı bana, (Bilsem kutularını açar mıydım onların!) oyun diye Star Wars, Ninja Turtles, G.I. Joe oyuncakları ile oynardık. Fakat Star Wars hep çok baskındı. Özellikle orijinal üçlemenin tamamlanması ile birlikte hem sinema, hem de Nerd kültüründe bambaşka bir yere sahip oldu. Pek tabii onun bu muazzam şöhreti, son film döneminde birçoğunuzun gördüğü üzere Yoda sembollü ambalajlara sarılmış portakal satılmasına kadar ilerledi. Eh, bu da kapitalizmin ne yazık ki değişmeyen bir huyu; yapacak bir şey yok.
Yani Star Wars ismi o kadar büyük bir kitleye hitap etmeyi başarıyor ki onu her türlü kullanmak mümkün. Açıkçası ben işlere olumlu yönünden bakmaya çalışıyorum ama büyük bir Star Wars hayranı olsam da bu isimle birlikte ortaya çıkan azotlu karışımlara da lafımı esirgemem. Malumunuz Star Wars filmleri kadar oyunları da dikkat çeken başlıklar arasında yer alır. Özellikle Star Wars: Dark Forces ve onu takip eden Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II isimli oyunlar, film izleyicilerini bambaşka bir platform olan PC ile resmen kucaklaştırmıştır. Yine benzeri dönemde üretilen ve onlarca Joystick harcamamız sebep olan X-Wing oyunlarıysa, filmde izlenip de özenilen uzay savaşlarını birinci elden deneyim etmemize olanak sunmuştu. Aradan geçen yıllar içerisinde birçok Star Wars oyunu üretildi ve evet, özellikle 2000 yılından sonra pek de kaliteli Star Wars oyunları deneyim edemedik. Fakat ilki iki yıl önce piyasaya çıkan Star Wars: Battlefront, yüksek çözünürlükteki grafikleri, harika atmosferi ve dikkat çeken multiplayer desteği



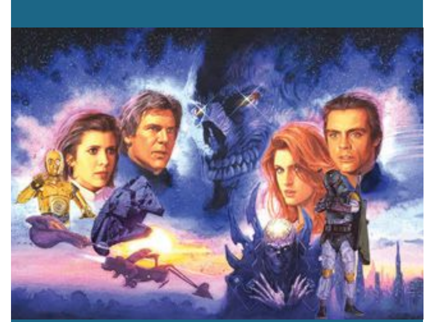


Uzay savaşları
Savaş alanı uzay olduğu zaman hız ve manevra en büyük dostunuz. Bir gemi üzerine uzmanlaşarak birçok düşman saldırısından kaçmaksa çok kolay. ◆

ile Star Wars ismini oyun dünyasında yeniden yükseltmeye başladı. Nitekim bu yükseliş oyun içerisindeki bazı sorunlar yüzünden çok da uzağa gidemedi. Serinin ikinci oyunuysa ilk oyundaki hatalardan olabildiğince kaçmaya çalışır halde piyasaya çıktı. Gelin Battlefront II neymiş, ne değilmiş biraz daha yakından bakalım...

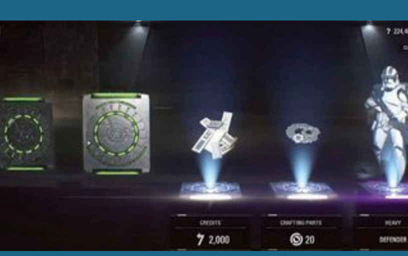
Galaksi de olsa, hikaye önemli azizim

Star Wars, bilim kurgu temelleri kadar senaryosu ile de beğeni kazanan bir isimdir. Özellikle son olarak beyaz perdeye gelen Rouge One, Star Wars'un hikâye akışına önemli bir yama yapmayı başarmıştı. Hemen her Star Wars oyununda da hikâyeye bir şekilde anlam kazandırılmaya çalışılır. Genelde Aydınlık ve Karanlık tarafın konu alındığı hikâyelerde, bir şekilde bu iki taraf karşılaşır ve olaylar gelişir. İlk Battlefront yapımında hikâyeye dair neredeyse hiçbir şey bulunmaması, oyunun en önemli eksiklerinden bir tanesiydi. Nitekim ikinci oyunda 13 bölümlük bir senaryo söz konusu. Oyunumuza İsyancıların Mon Calamari Star Cruiser isimli gemilerinden birisi içerisinde tutsak olan Iden Versio ile başlıyoruz. Bir kumandan tarafından sorguya çekilen Versio, aslında bilerek ve isteyerek buraya gelmiş. İsyancılar, ondan İmparatorluğun gizli bilgilerini sunan şifreleri talep ediyorken, Verso da İsyancıların ellerindeki bilgileri ortadan kaldırmak için uğraşıyor. Bu noktada oyuna Verisio'nun droid'i olarak başlıyoruz. Etrafa görünmeden Versio'nun hücresine ulaşıyor ve tüm bilgileri silmesini sağlıyoruz. Bir yandan da oyuna başlamış oluyoruz ve İmparatorluğun en seçkin birliklerinden birisi konumundaki Inferno Squad'ın içerisindeki rolümüze bürünüyoruz. Iden Versio, Gideon Hask ve Del Meeko'dan oluşan ekip, oyunun başındaki kaçış sahnesinin arından ışık hızına geçiyor. Zıplama gerçekleştikten sonra varılan noktaysa tam da Battle of Endor olarak bilinen savaşın ortasına açılıyor. Return of the Jedi'dan bildiğimiz bu savaşın oyunda böylesine güzel bir atmosfer aracılığı ile sunulması iyi bir başlangıç olmuş. Tabii biz oyunda ilerlerken, İmparator'un ölüm haberini alıyoruz. Günün sonunda tam olarak ölmemiş, güce karışmış olan Palpatine, bir şekilde Generallerine emir yağdırmayı sürdürüyor. Bunların en başında, hayattayken depoladığı eşyaların yok edilmesi geliyor. Bu göreve giden Del Meeko ise Luke Skywalker ile karşılaşıyor. Ufak bir etkinlik sonunda yok edilecek noktaya varılıyor ve burada Luke Skywalker benim gibi genişletilmiş evren okurlarının çok iyi bileceği bir hamle yapıyor ve tüm envanter arasından ufak bir diski alıyor. Bu disk hakkında oyunda pek tabii herhangi bir bilgi verilmiyor ama içlerinde ölen Jedi Ustalarının öğretileri olduğunu bizim gibi Nerd'ler çok iyi biliyor. Hızlı bir şekilde ilerleyen ana senaryo esnasından Star Wars evreninin en bilinen gezegenlerini dolaşıyor, ana senaryoya etki etmiş birçok olay ve karakterle karşılaşıyoruz. Zaten bu senaryo esnasında Luke, Kylo, Han ve Leia gibi birçok kahramanı deneyim etme şansımız oluyor. Kahramanlar pek tabii bir hayli güçlü ve ölmeleri için gerçekten çok fazla ateş gücü altında kalmaları gerekiyor. Özellikleri yıkıcı ve bilgisayara karşı deneyim edilen oyunlarda yapay zekânın bu arkadaşlara karşı pek şansı olmuyor. Ana senaryoya akıllıca yerleştirilmelerinden dolayı da pek sırıtmıyorlar. Fakat hikâye, oyunculara hem Aydınlık hem de Karanlık tarafı deneyim ettirmek için orta yerinden yarılıyor. Ana fikir, ölümden



GENİŞLETİLMİŞ EVREN

Star Wars filmlerinin hemen ardından romanları ve çizgi romanları gelir. Expanded Universe yani Genişletilmiş Evren olarak ifade edilen StarWars algısı, roman ve çizgi romanlar ile ortaya çıkmıştır. Fakat Disney, Lucas Arts'ı satın alması ile bilinen Expanded Universe'ü de ortadan kaldırmıştı. Benzeri bir dönemde çizgi roman haklarının da Dark Horse'dan Marvel'a yeniden geçmesi ile birlikte yepyeni bir Expanded Universe'ün de temelleri atılmış oldu. 2015 ile başlayan Star Wars çizgi roman macerası Captain Phasma ve Mace Windu hikâyeleri ile tam gaz devam ediyor. Anlayacağınız bir yerde durdurulan Expanded Universe, 2015 yılından beri hayatımızda ve inanın çizgi romanları ile birlikte giderek genişleyen Star Wars evreni, muazzam hikâyeleri ile merak edilen birçok soruyu cevapladığı gibi, serinin hayranlarına yepyeni senaryolar sunuyor.



EA KAPİTALİZMİ

EA ismi ne yazık ki oyun camiasına karanlık harflerle yazılmıştır. Birçok oyuncu onu, küçük firmaları yutan bir Leviathan gibi görür. Bugüne kadar efsane olmuş oyunlar üreten ama zamanla batan birçok firma, EA tarafından satın alınmıştır. Her ne kadar oyun üretmek ve pazarlamak konusunda büyük farklar vardır ve ne yazık ki her iyi üreten firma, elindeki ürünü "doğru" şekilde pazarlayamadığı için iflasın eşiğine gelir. EA bu konuda bir zamanlar doğru hareketler yapmış olsa da bu sefer fena halde faka bastı. Battlefront II ile birlikte para ile alınabilecek bir yapı sunan EA, parayı basan oyuncunun diğerlerine göre açık ara üstünlük sağladığı bir oyun modeli ile karşımıza çıktı. Birçok önemli karakterin kapalı olduğu ve bölümleri oynayarak kazanılan kaynak ile almanın uzun saatlere mal olduğu bu model, kısa sürede büyük bir isyana dönüştü. Reddit'te bugüne kadar olumsuz oy olan en büyük başlık oldu. Bu tepkiye karşılık EA karakter fiyatlarını düşürse de isyanı durdurmadı. İyice kontrolden çıkan olay, en sonunda EA'in oyun içi karakter satın alma mekaniğini durdurması ile sonuçlandı.



geri gelen Palpatine'in verdiği emirlerin, eski İmparatorluk düzenine göre bile fazla canice ve bencilce olması; en azından Iden Versio böyle düşünüyor. Böylece toplamda üç kişiden oluşan Inferno takımından iki kişi, İmparatorluğa karşı cephe alıp İsyancılara katılıyorlar. İşte senaryo böyle bir dönüş yaşadığı zaman da benim gibi Star Wars tutkunlarının eli ayağı titriyor. Gerçekten sadece ana senaryoda her iki tarafı da deneyim edebilelim diye insanlar nelerle uğraşmış...

Her bir yandan ateş ediyorlar

Ortalama dört - beş saat gibi kısa bir sürede biten ana senaryoyu, pek tabii multiplayer takip ediyor. Birçoğunuzun çok iyi bildiği üzere Battlefront serisinin esas olayı multiplayer. Yeni oyunumuzda da altı farklı multiplayer mod bulunuyor. Bunlardan ilki Galactic Assault olarak isimlendirilen ve 40 kişilik haritalara ev sahipliği yapıyor. Galactic Assault modunda genel olarak bu zaman kadar izlediğimiz filmlerde ikonikleşmiş yerleşim noktalarında farklı görevler yapmaya çalışıyoruz. İlk oyundan deneyim ettiğimiz bazı haritalar, farklı şekillerde yine karşımıza çıkıyor. İkinci büyük mod ise Starfighter Assault oluyor. Birbirinden farklı uzay gemisine ev sahipliği yapan bu modda, tıpkı Galactic Assault'dakine benzer şekilde farklı görevleri tamamlamaya çalışıyoruz.
Bu noktada oyunun uzay savaşlarına da değinmekte fayda var. Tıpkı ilk oyundaki gibi hızlı ve geniş bir uzay savaşı mekaniği ile karşılaşmaya hazır olun! Kontroller ilk başta birazcık zorlayıcı gibi gelse de birkaç denemeden sonra işi tam anlamıyla kavrayacağınızın garantisini verebilirim. Farklı uçak modellerinin, farklı şekillerde kullanılıyor olması da cabası. Yani bir Tie-Fighter ve Tie-Interceptor arasındaki hız bile büyük fark yaratıyor. Neyin nereden geldiğini anlamaksa esas zaman alan kısım. Acaba bir düşman arkanızda mı, yoksa ana hedef olan devasa gemiden top atışlarına mı isabet oluyoruz? Ah, birisi gemime kitlendi ve güdümlü roket attı! Şimdi ne tarafa kaçmalıyım? İşte tüm bu sorulara cevap ararken defalarca yok olacaksınız ama merak etmeyin, kısa sürede her şey yoluna girecek. Arcade oyun moduysa bu oyunun en eğlenceli yapılarından birisini sunuyor. Birçok farklı haritanın olduğu bu modda, amaç üç farklı zorluk derecesinde de üç yıldız seviyesinde mücadele etmek. Fakat işin güzel kısmı, zorluk seviyesi arttığı zaman, düşmana birçok bonus ve bize de birçok debuff geliyor olması. Normal şartlarda 50'ye 50 şeklinde mücadele edilen haritalarda, seviye zorlaştıkça bizim asker birimimiz azalıyorken rakip tarafın artıyor. Ayrıca bizim tarafın yapay zekası giderek kötüleşiyor ve karakterimizin can dolma hızı giderek yavaşlıyor.
Bu ve benzeri zorluklara karşı gelmekse gerçekten çok keyifli! Heroes vs. Villians ise isminden de anlaşılabileceği üzere Aydınlık ve Karanlık tarafın farklı kahramanlar seçerek birbirine girişmesi üzerine kurulu. Dörder kişilik takımların, nispeten ufak bir harita üzerinde birbirine üstünlük kurmasına dayalı olan oyun yapısı, ne yazık ki beni pek cezbetmedi.
Özellikle birlikte dolaşmayı başaran tarafın, düşman üzerinde büyük bir etkisi var. Ayrıca savaşlar da çok hızlı bitiyor. Yani o ışın kılıçlarının bir araya geldiği nokta, sürekli cazur cuzur ardı arkası kesilmeyen vuruşlardan öteye gidemiyor. Blast oyun modeli ise tıpkı ilk oyunda olduğu gibi klasik Deathmatch modu olarak karşımıza çıkıyor. Toplamda 20 kişinin bir arada deneyim ettiği oyunda, belirtilen öldürme sayısına ilk ulaşan taraf haritayı kazanıyor.
Son modumuzsa Strike. Battlefront II ile birlikte eklenen bu yeni modda, kahramanların ya da araçların olmadığı, ufak bir haritada sekize sekiz mücadelelerde bulunuyoruz. Pek tabii içerisine daldığınız mod ne olursa olsun, seçtiğimiz sınıfı diğerlerinden farklı kılan Star Card'lar oluyor. İlk oyundan da aşina olduğumuz Star Card'lar sayesinde, karakterimize farklı özellikler ekleyebiliyor, halihazırda olan özelliklerini geliştirebiliyoruz. Misal Assault sınıfı oynayan bir oyuncu olarak bomba konusunda kendinizi geliştirmeniz büyük bir avantaj zira böylece attığınız bombaların etki alanı ve verdiği zarar miktarı büyük oranda artış gösteriyor. Toplamda dört farklı kart seviyesi bulunuyor. Common olarak başlayan kartlar, Epic seviyesine kadar ilerliyor. Bu upgrade'leri yapmak için de bolca görev yapıp, oyun içi kredi ile kutu almamız gerekiyor. Kutulardan çıkan "part"lar sayesinde de hâlihazırda elimizde olan kartları güçlendirebiliyoruz. Her sınıf toplamda üç farklı kart ile karakterini güçlendirebiliyoruz. Bu sebepten ilk başta



severek oynayacağınız bir iki sınıf seçip, onlar üzerine yoğunlaşmanızı tavsiye ederim. Ayrıca kullanacağınız silahlara alışmak da en az sınıf kadar önemli. Her sınıf birden fazla silah ile oyuna girebildiği için, nasıl bir oyun deneyimi yaşamak istediğinizi belirlemek de büyük önem arz ediyor. Silahların menzilleri, ilk oyuna göre büyük oranda fark yaratıyor. Özellikle keskin nişancı tüfeği sınıfına giren silahların o kadar da uzak mesafelere nokta atışı yapamıyor olması büyük bir fark. Ayrıca menzil daraldıkça, silahların verdikleri hasarlar da büyük oranda artıyor. Silah çeşitliği ile birlikte nasıl bir karakteri deneyim edeceğimizi kestirdikten sonrası zaten kolay.
Bu arada kahraman sınıfına giren arkadaşlar da multiplayer haritalarda kısa sürede ölebiliyorlar. Yine de akıllıca hareket edip, herkesin ortasına dalmadıkları sürece büyük bir tehdit olmayı sürdürüyorlar.

Kocaman bir dünya

Bugüne kadar Star Wars filmlerinde gördüğümüz ve bu evrende büyük öneme sahip olan 14 farklı harita bulunuyor. Bu haritalar arasında Hoth, Jakku, Kamino, Kashyyyk ve Naboo gibi efsane yerler söz konusu. Bölgeleri filmdeki versiyonlarına büyük oranda bağlı kalarak oyuna aktarmayı başarmış olan yapımcı ekip, Frostbite 3 grafik motorunun iyi yönlerini net bir şekilde ekrana yansıtmayı başarmış. Böylece oyuncu olarak gerçekten de mekânlar içerisinde resmen film havası solumayı başardım.
Müzikler hakkında sanıyorum pek bir şey söylemeye gerek yok; her daim olduğu gibi yine muhteşemler ve oyuncuyu resmen çekip, Star Wars evreninin merkezine koyuyorlar.
Pek tabii Battlefront II'nin birçok sıkıntısı da mevcut. Bunların en başında, Frostbite grafik motoru hayatımıza girdiğinden beri değişmeyen bir klasik olan fizik motoru sorunları yer alıyor. Her oyunda illaki saçmalayan grafikler göreceksiniz diyebilirim. Ayrıca hazırlanan haritalara nazaran, sadece zıplama opsiyonu olması, bir yere tutunup çıkamıyor olmak büyük bir sorun yaratıyor. Kahramanlar yoğun saldırı altında kolay ölüyor olsalar da özellikle açık alanlarda tüm rakiplerini kıtır kıtır doğruyorlar ve inanın onları durdurmak çok zor.
Diğer sınıflar arasındaki dengede de büyük problemler bulunuyor. Özellikle oyunu çok oynayanları açık ara ödüllendiren sistem yüzünden, oyun içerisinde gözle görülebilir bir dengesizlik oluyor. Bu da korkunç bir Metagame oluşmasına zemin hazırlıyor. Özellikle böylesine rekabete açık oyunlarda metagame olmaması kesinlikle büyük sıkıntılardan bir tanesidir. Tüm bu dinamiğin arasına bir de maç sonrasında kazanılan yetenek puanlarının azlığı eklenince, Battlefront II sadece onu çok oynayandan başkasını ödüllendirmeyen bir yapıma dönüşüyor. Loot Box'lar ile farklı eşyalara sahip olmaksa inanın başka bir dram. Hem çok pahalılar, hem de kim bilir içinden ne çıkacak... Yani Loot Box içerisinden o kadar farklı şey çıkabiliyor ki karakter gelişimine etki edecek başlıklara ulaşmak uzun vakit alıyor. Ayrıca muazzam bir tek kişilik senaryo yaratılabilecekken sırf her iki tarafla da oynansın diye çok gereksiz bir hikâye deneyim etmiş olmak da bir diğer can sıkıcı nokta.
Genel olarak baktığımızda Star Wars: Battlefront II tek kişilik senaryosu ile yeni karakterleri bu evrene eklemeyi başarmış, farklı sınıflar ve haritalarla ilk oyunun bir adım ötesine geçmiş, uzay savaşları ile skalayı iyice yukarı çekmeyi başarmış bir yapım. Fakat içerisinde barınan sıkıntılardan kurtulmadığı sürece, oyuncular onu terk edip gidecektir. Hele hele oyun çıktığı zaman yaşanan dramdan sonra, Battlefront II'yi hak ettiği yere getirecek önemli güncellemelere ihtiyacı olduğu kesin. ◆ **Ertuğrul Süngü**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆
Büyük bir heyecanla oyuna oturdunuz ve oyunun tek kişilik kısmını deneyim etmeye başladınız. Bu noktada her şey şahane gözüküyor olmalı.

İlk hafta ◆◆◆◆◇
Senaryo modunu birkaç saat içinde bitirdikten sonra oyunun multiplayer kısmına aktığınızı ve haritalarda yıldırım gibi estiğinizi görür gibiyiz.

İlk ay ◆◆◇◇◇
Oyun maalesef sizi uzun süre başında tutabilecek kadar derin değil, microtransaction'ların sizi zorladığı hedefler bile sıkılmanızı engellemeyecektir.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Haritalarda droid kesiyoruz.
%30 Kapitalizme sövüyoruz.
%10 Botlara karşı hikaye modu keyfi!



ARTI

+ Harika grafikler
+ Muazzam atmosfer
+ Eğlenceli multiplayer deneyimi

EKSİ

- Can sıkıcı grafik sorunları
- Loot Box'ın oyuna kattığı hantallık
- Her karakterle oynayamamak

SON KARAR

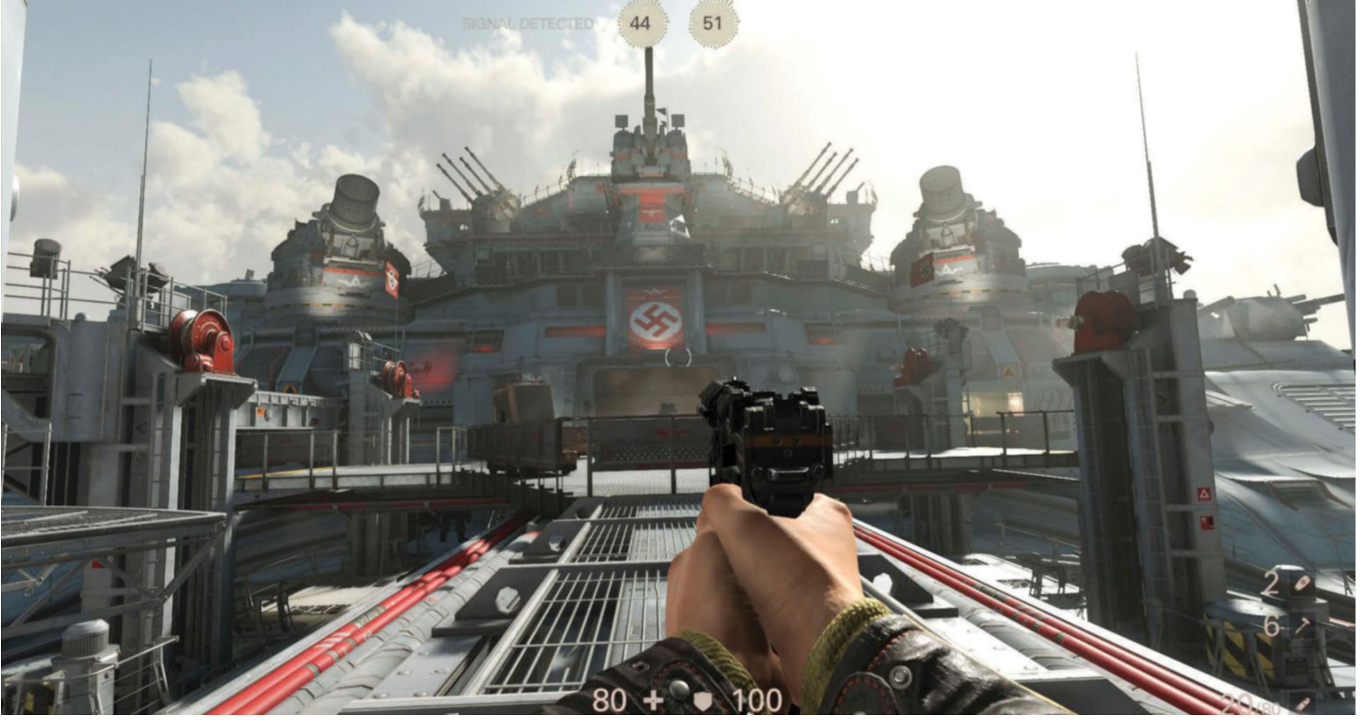
Oyun o beklediğiniz kusursuz Star Wars deneyimini sunamasa da kısa dönemde sizi hayli eğlendirecektir. Gerisi EA'in microtransaction politikasına kalmış.

70

"Benim adım **William J. Blazkowicz**. Beni öldürmek istediğinizi biliyorum. Karanlık hırsınızla tüm dünyayı egemenliğiniz altına alabileceğinizi sanıyorsunuz ama yanılıyorsunuz. Ben ölsem bile onlarca Blazkowicz peşinizden gelecek. Gerçek cehennemi işte o zaman yaşayacaksınız..."



Yapım *Machine Games*
Dağıtım *Bethesda*
Tür *FPS*
Platform *PC, PS4, XONE*
Web *wolfenstein.bethesda.net*



Wolfenstein II: The New Colossus

Nazi hegemonyası artık tüm dünyanın bir gerçeğidir. Ve fakat William J. Blazkowicz de öyle...

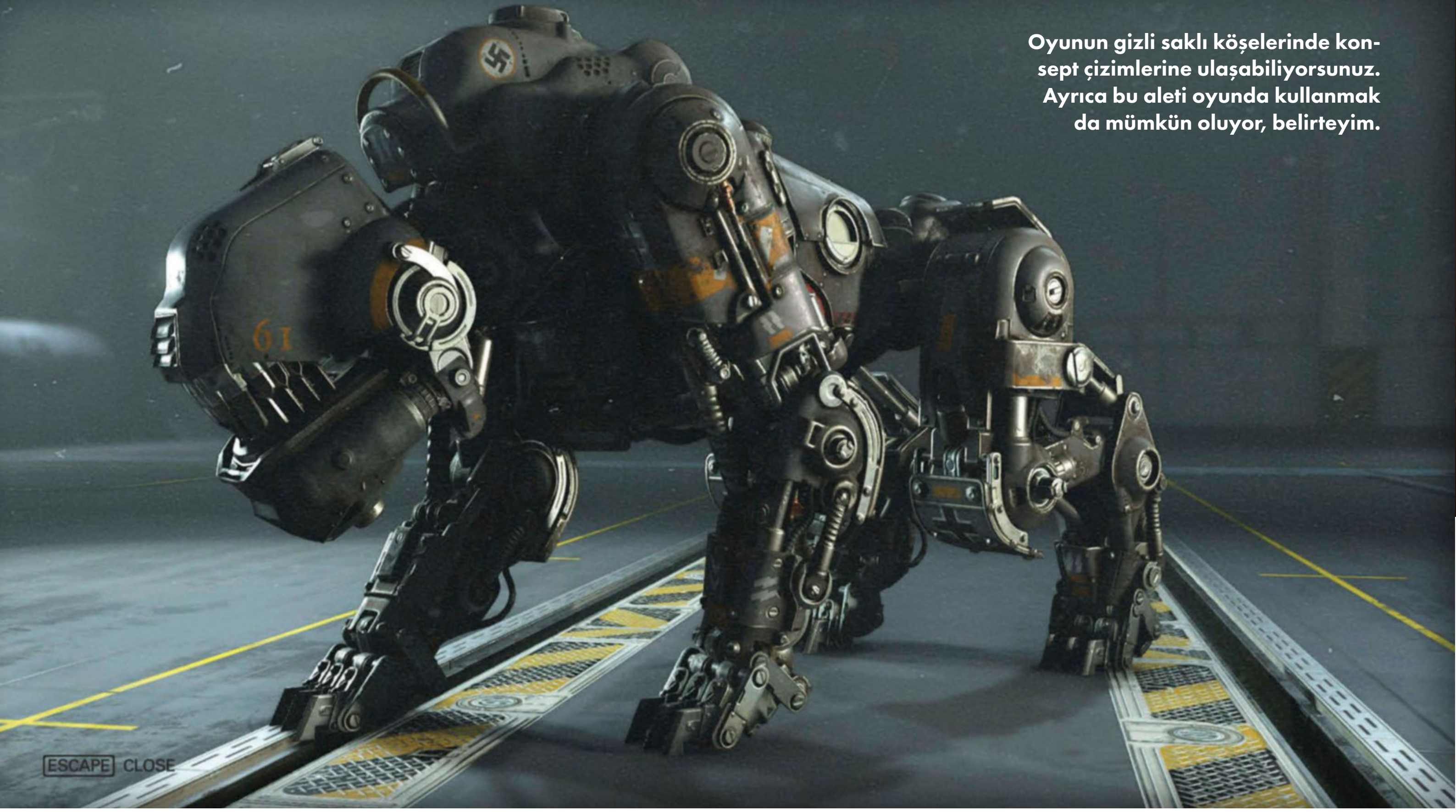
Size şöyle ilginç bir bilgi vermek istiyorum bu güzide incelememizin başında: Bu oyunun Alman versiyonunda, hiçbir şekilde Nazi sembolü kullanılmamış! Oyunun neredeyse her yanı bu sembollerle bezeliyken, Alman versiyonunun neye benzediğini de merak etmedim değil gerçekten.
Bir başka gerçeği daha söyleyeyim mi? Wolfenstein'ın direkt devamı olan bu yeni oyun, tek kelimeyle muhteşem olmuş, öyle böyle değil. Gerçekten böyle bir şeyle karşılaşacağımı düşünmüyordum, sıradan bir FPS bekliyordum amma velakin, oyun bana Blazkowicz tokadını çarptı.
FPS dediğimiz olgu, yıllardır CoD, Battlefield gibi oyunların ekseninde döndüğünden ve multiplayer odaklı bir formata dönüştüğünden, sadece tek kişilik senaryo ile bir FPS'nin oyuncuları tavladığı günleri çoktan unutmuştuk. Wolfenstein II ile birlikte ise o günlere geri döndük. Arcade dozu tavan yapmış olan, aksiyon ve gizliliği müthiş bir şekilde harmanlayan The New Colossus, LEVEL'ın yeni favorisidir; halkımızın bilgisine sunulur.

Diktatörlük dediğin...

Şunu bilmelisiniz ki William J. Blazkowicz'in bir önceki macerası olan Wolfenstein: The New Order'ı oynamadıysanız, bu oyunu biraz eksik bilgilerle oynamanız gerekebilir. İlk oyunu oynamadan keyif almak da mümkün elbette ama olayların önünü bilmek, senaryosu bu kadar kuvvetli olan bir oyundan keyif almanın ilk adımı diye düşünmekteyim.
Hatta oyun öyle bir başlıyor ki... Direkt olarak bir seçim yapmamız isteniyor; iki karakterden birisi hayatta kalıyor ve oyun boyunca da bize eşlik ediyor. Bu seçim ara sahnelerin gidişatını, bazı görevlerin şeklini bile değiştiriyor. Ve tahmin edersiniz ki bu karakterleri de ancak ve ancak ilk oyunu tecrübe edenler tanıyabilecek.
Bu seçimden sonra bir başka olay daha gerçekleşiyor ki spoiler vermeme adına, onu da es geçiyorum. Hatta senaryoyla ilgili bilgilerden olabildiğince uzak duracağım ki hikayeyi kendiniz tecrübe edin. Tek bilmeniz gereken, Nazi hükümdarlığı tüm dünyayı kontrolü altına almış durumda ve özellikle Amerika, bu durumdan pek de memnun değil. Ülkelerini tekrar özgürleştirmek için tek bir seçenekleri var ve o da Blazkowicz ve ekibinden başkası değil...
Oyunun senaryosu elbette Hollywood-vari bir tempoda ve aksiyon odaklı. Fakat olayın derinliği yok diye yapımcılar ara sahnelerden kısmamış, aksine herhangi bir FPS'de görebileceğiniz en kaliteli ara sahneler ve yine çoğu FPS'de görme olanağınız olmayan bir anlatım bulunuyor. (Şimdi düşünüyorum da Battlefield 1'de nasıl koskoca 1. Dünya Savaşı, uyduruk birkaç bölümle geçiştirilmiş...)
Senaryoda çok bomba bir takım plot twist'ler de olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Hatta oyunun ilk yarısından sonra oyuna yeni mekanikler ekleniyor diye de ufak bir bilgi vereyim, daha fazlasını da anlatmayayım.

Kuşatma altındaki hayatlar

Blazkowicz ve ekibi, çizgisel bir bölüm yapısında işlerini halletmeye çalışıyor. Yani bu ne demek; oyun bölümlere ayrılmış ve her bölümde tek bir amacımız var. Bunu gerçekleştirirken ise pek az özgürlüğümüz oluyor. Yani en fazla, geniş bir alanı sol taraftan değil de sağ taraftan geçebiliyoruz. Bir bölümdeki tüm düşmanları hakladıktan sonra da geri dönüp etraftaki tüm gizli nesneleri, ekipmanı toplamak mümkün.
Oynanıştaki en önemli özgürlüğümüz ise bir bölümü nasıl tamamlayacağımızla ilgili. Blazkowicz savaşmayı çok iyi bilen bir adam lakin elindeki silahların cephanesi kolayca bitebiliyor ve karşısına da sıradan askerler çıkmıyor. Nazi kuşatmasının piyonlarının her biri büyük zırhlarla ve kocaman silahlarla donatılmış durumda. Bu da demek oluyor ki, basit bir düşman için bile tonla mermi harcamanız gerekecek. Bu da bizi gizliliğe itiyor.
Şöyle söyleyeyim, oyunu gizlenerek ve bir strateji oluşturarak götürmek çok daha keyifli. Hele ki –ilk oyundan da tanıdığımız- komutanlar sahnedeyse, gizlenmekten başka şansınız yok. (Komutanlar alarm durumuna geçtiğinde karşınıza tonla yeni asker geliyor ve büyük ihtimalle de ölüyorsunuz.)
Gizlenerek ilerlediğinizde düşmanlarınızı farklı yollardan haklamanız mümkün. Arkalarından yaklaşmak, sizi görmemiş olan bir askere ufak



Oyunun gizli saklı köşelerinde konsept çizimlerine ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bu aleti oyunda kullanmak da mümkün oluyor, belirteyim.

ÖZGÜRLÜK GÜNCELERİ

Wolfenstein II piyasaya çıktığı gün, menüde enteresan bir başlık vardı. Vault yazan menü başlığını seçemiyorduk ve tonla gün içeren bir sayaçla bizi karşılıyordu. Herkes bu sayaç sıfırlandığında ne olacağını merak ediyordu ki gerçek ortaya çıktı: The Freedom Chronicles. Wolfenstein II'nin bir takım DLC'lere kavuşacağını zaten biliyorduk ve oyuna gelen güncelleme ile bu DLC'ler karşımıza çıktı. Oyunu ön sipariş veren veya Deluxe versiyonunu satın alanların direkt ulaşabildiği DLC bölümleri, üç kahraman etrafında dönüyor. The Adventures of Gunslinger Joe, The Diaries of Agent Silent Death ve The Amazing Deeds of Captain Wilkins, bu başlıklarda ismi geçen kahramanları konu ediyor. Amerika'yı özgürleştirmek için harekete geçen bu kahramanların her biri, farklı birer yetenekle birlikte geliyor ve Blazkowicz'in, macerasının başındaki güçsüz haliyle düşmanlarına meydan okuyor. (Oyunda ilerledikçe kazandığınız Perk'lere çok alışıyorsunuz da...) Bu DLC maceralarının çok orijinal olduğunu söyleyemeyeceğim ama oyunun keyfini devam ettirmek için fena sayılmazlar. Bence daha orijinal bir şeyler denenebilirdi...

baltanızı fırlatmak veya susturuculu silahınızla düşmanınızı kafasından vurmak, etkili sonuçlar veriyor. Hatta balta işi biraz abartılmış; attığınız balta düşmanınızın bacağına gelse bile direkt ölüyor.
Bir bölümde komutan tehlikesi kalmadığındaysa istediğinizi yapmakta özgürsünüz. Böyle bir durumda ancak belirli bir alandaki düşmanlar sizi fark ediyor ve sahneye ekstradan asker de yapmadığı için silahlarınızı özgürce kullanabiliyorsunuz.
Silah seçenekleriniz tabanca, iki farklı makineli tüfek, pompalı tüfek, bombaları roket gibi de atabilen bir silah ve lazer silahınız olarak özetlenebiliyor. Ancak zırhlı düşmanlarınızdan düşen veya bir tarete takılı olan ağır silahlar ise envanterinizde duramıyor, ancak bulduğunuz bir alanda kullanabiliyorsunuz. Bunların arasında yer alan lazer silahı ve BFG benzeri, büyük hasar veren Ubergewehr tek kelimeyle mucizevi sonuçlar veriyor.
İlk oyunda olduğu gibi, ağır silahlarınız dışındaki tüm silahları iki elinizle de kullanabiliyorsunuz. Bir elinize tabanca, diğerine pompalı tüfek almak da yine mümkün.

Oynadıkça güçlen

Oyunda bir takım RPG öğeleri de yok değil... Bunlar Perk'ler ve silahlarımızı güçlendirmeye yarayan Upgrade'ler.
Perk'ler ilk oyundaki gibi işliyor. Misal düşmanlarınızı sessizce öldürdükçe sayaç yükseliyor ve her seviyede, karakterinizin çömelerek yürüme hızı artıyor. Düşmanlarınızı kafasından vurmak, çift silah kullanarak öldürmek, Enigma kodları toplamak hep kahramanımızın yeteneklerini güçlendiriyor. Perk sisteminin bu şekilde yer alması gerçekten güzel zira oyunu oynayış şekliniz de otomatik olarak belirleniyor. Eğer oyunu sürekli gizlenerek oynamaktaysanız, çift silahla gelen güçlendirmeye ihtiyacınız olmaz, değil mi? İşte oyun bu seçimi sizin için yapıyor ve oynayış şeklinize göre, size daha faydalı olacak özellikler kazanıyorsunuz.
Silahların yükseltme kitlerini bulmak hiç kolay sayılmaz ama silahlarınızı güçlendirmeseniz bile çok bir kaybınız olmuyor. Her silah 3 alanda, silahtan silaha farklılıklar gösteren ek özellikler alabiliyor. Size tavsiyem tabancanıza ivedilikle susturucuyu ekleyin. Diğer silahlarınızın da şarjör kapasitesini artırın. Bomba atan silahınızı, bombaları roket gibi atmasını sağlayacak mekanizmayla güncelleyin. Bunları yaptıktan sonra diğer özelliklere yönelebilirsiniz.

Bir denizaltıdan fazlası

Önceki oyundaki üssümüz gibi, yeni oyunda da bir denizaltını üs olarak belirlemiş durumdayız. Bu denizaltını şöyle bir gezdiğinizde o kadar çok detayla karşılaşıyorsunuz ki, o saniyede oyuna bir kez daha aşık olmanız işten bile değil.
Eva's Hammer adındaki denizaltımız, oyundaki diğer karakterlerin de evini oluşturuyor. Bu karakterlerin çoğu ilk oyundan tanıdığımız isimler ama küfrün bininin bir para olduğu Grace gibi

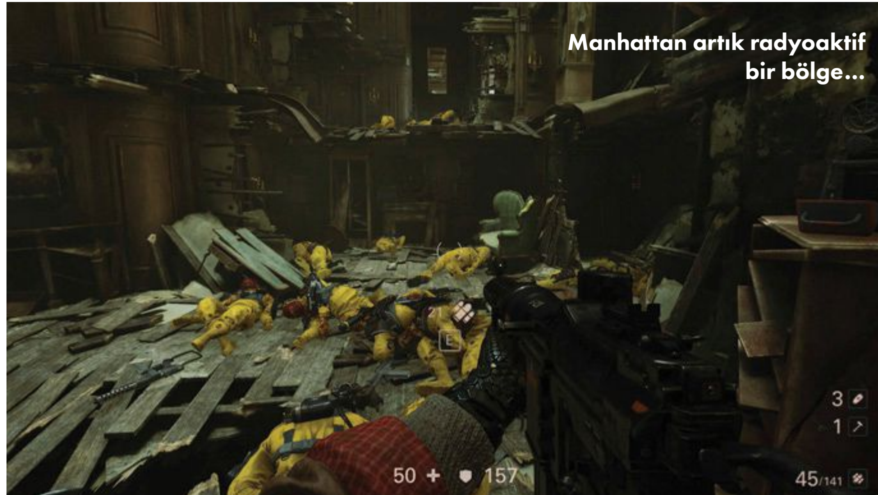


Adolf Hitler'in bizzat bulunduğu bu bölüm, gerçekten çok orijinal ve çok iyi.

yeni isimler de oyuna büyük renk katıyor. Denizaltının içinde gezerken karakterlerin neler yaptığını gözlemlemenin yanında, atış poligonunda skor mücadelesi yapabiliyor, kantine uğrayıp Wolfenstein 3D'yi baştan sona deneyimleyebiliyor veya Enigma makinesine uğrayıp şifre çözebiliyorsunuz. Hatta bir noktadan sonra yan görevler almak bile mümkün oluyor.
Enigma makinesi ise apayrı bir konu. Yine oyunun ilerleyen kısımlarına erişime açılan bu makinede, komutanlardan topladığınız Enigma kodlarını deşifre edebiliyorsunuz. Bir mini oyunla deşifre ettiğiniz kodlar, size Amerika'nın farklı noktalarında ek görevler açıyor. Bu görevlerde de amacımız, normal komutanlardan biraz daha güçlü olan ve konumları akıllıca belirlenmiş Uberkommandant'ları ortadan kaldırmak. Onları öldürüp Death Card'ları kaptıktan sonra da dilersek bölümde dolaşmaya ve kaçırdığımız ekipmanları da kovalayabiliyoruz. Enigma görevleri ana senaryodan ayrılmak ve kahramanımızı daha da güçlendirmek için güzel bir fırsat; o yüzden senaryo görevlerinde bolca komutan katledip Enigma kodlarını toplamayı ihmal etmeyin.

Detay üstüne detay

Oynanışın müthiş keyifli olduğunu size sözlerle anlatmam daha fazla mümkün değil. Eğer oyunu şu an gidip almayacaksanız, videolarını izlemenizi tavsiye ederim. O kadar hızlı ve eğlenceli bir oynanış var ki zaten görüntüleri birkaç dakika izledikten sonra kontrolde siz olmak isteyeceksiniz. Bahsetmek istediğim son konu ise oyunun ne kadar iyi gözüktüğü ve yapımcıların detaylara ne kadar fazla önem verdiğiyle ilgili. Eva's Hammer'daki detay seviyesi zaten kopmuş ama Roswell gibi bölümlerde, zırhlı düşmanlarınızın modellemelerinde ve aslında oyunun diğer tüm kısımlarında öylesine büyük bir özen söz konusu ki, yapımcıların gerçekten işlerini sevdiğini gözlerinizle görme imkanı yakalıyorsunuz. Eğer oyunu PC'de oynayacaksanız ve iyi de bir ekran kartınız varsa, sizi tam anlamıyla görsel bir şölenin beklediğini bilin.
Son derece tatmin edici bir uzunluğa da sahip olan Wolfenstein II, bir devam oyununda olması gereken her şeye ve fazlasına sahip. İlk oyunu oynamadıysanız, bir yerlerden ucuza onu da bulun ve ardından The New Colossus ile hikayeye devam edin. Hepsini bitirdiğinizde FPS'ye doymuş olacaksınız... ◆ **Tuna Şentuna**



Manhattan artık radyoaktif bir bölge...



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◇
Temposu biraz enteresan başlıyor oyunun ve neyin, ne olduğunu anlayana kadar tam bir keyif alamıyorsunuz ama görsellik tek kelimeyle büyülüyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆
Bir oturuşta tüm oyunu bitirmediyseniz, oyunu rahatlıkla bir haftaya yayabilirsiniz ve bu sırada müthiş bir keyif alacağınızı da bilmelisiniz.

İlk ay ◆◆◇◇◇
Tek kişilik bir oyun olduğu için, oyunu bitirdikten sonra geri dönmek için çok nedeniniz yok. Belki oyunun başındaki seçiminizi değiştirirsiniz ama onun dışında ancak DLC'leri beklemek gerekmekte.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Elimizdeki tüm silahlarla ateş ediyoruz.
%20 Komutanları gizlice haklamaya çalışıyoruz.
%20 Gizli saklı objelerin peşine düşüyoruz.



ARTI

+ Senaryo, anlatım ve oynanış mükemmel.
+ Görsellik muhteşem.

EKSİ

- Bazı ufak bug'lar.
- Co-op multiplayer olsaymış güzel olurmuş.

SON KARAR

Son dönemin en iyi tek kişilik FPS oyunu. Daha fazla söze gerek yok çünkü hiç tartışmasız bir şekilde satın almanız gerekiyor.

91

Yapım *Ghost Games* ***Dağıtım*** *EA* ***Tür*** *Yarış* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *www.needforspeed.com*

Need for Speed Payback

Sokrates demiş ki, "Bildiğim tek şey hiçbir şey bilmediğimdir." Ben de diyorum ki, "Bildiğim tek şey NFS serisinin kendi ipini çektiğidir..."

Yahu şu oyun için ne kadar heyecanlıydım... Bayağı bir süredir adam gibi bir yarış oyunu oynamadığımdan, NFS'nin çıkışını büyük bir heyecanla gözlüyordum. Kürşat sürekli oyunun kötü olacağını belirtse de onu duymazdan gelmeyi seçiyordum –ki maalesef Kürşat haklı çıktı. EA zaten Battlefront II ile birlikte de saçma hareketler içine girmişti, üstüne NFS de eklendi, tam oldu...



Büyük soygun

EA'in NFS oyunlarına bir konu ekleme çabasını anlayışla karşılasam da bu işlemeyecekse hiç koymasalar daha iyi diye düşünüyorum. Olaylar o kadar klişe ki...

Şöyle ki bir ekip olarak hareket eden arkadaşlar, bir başka arkadaşlarından kazığı yiyor, sonra da öç almak için bu kadının peşine düşüyor. Bundan sonra olan her şey ama her şey, tüm diyaloglar, tüm karakterler, tüm olaylar da klişenin tanımını oluşturuyor. Hiçbir noktada herhangi bir heyecan duymuyor, hiçbir diyalogda en ufak bir kural dışı yaratıcılık görmüyorsunuz.

Neyse, senaryoyu bir kenara bırakmak kolay aslında, değil mi? Sonuçta oynanış iyi olursa klişe senaryoya da katlanabiliriz. Lakin oyun burada da büyük çuvallıyor...

Binlerce yarış, peşi sıra...

Oyuna bir arabayla başlıyoruz. İlk kahramanımızın (Ty) uyduruk arabası. Bununla birkaç basit yarışa katıldıktan sonra ise daha iyi bir araç veriliyor altımıza. Pek fazla süre geçmiyor ki siyahi arkadaşa (Mac) geçiş yapıyoruz. Arazi araçlarında uzmanlaşmış bu arkadaşla Drift dersi aldıktan sonra da ekibin son üyesi olan Jess çıkıyor karşımıza. Hızlı araçları tercih eden bu kızcağızla da bir süre yarış heyecanı yaşamaya çalıştıktan sonra hikayeyi üç kahramanın gözlerinden döndürmeye başlıyoruz. Amacımız da Navarro'nun şehrini ele geçirmek...

Tahmin edeceğiniz üzere açık dünya konsepti üzerine kurgulanmış oyun. Las Vegas'ı andıran bir bölgedeyiz ve bu bölge çeşitli kısımlara ayrılmış. Silver Rock, ışıltılı haliyle Las Vegas'a en çok benzeyen bölge. Liberty Desert da Nevada'nın genelini andırıyor. Mount Providence'da bol virajlı dağ yollarında yarışıyor, Silver Canyon'da da Drift yaparken manzaranın tadını çıkartmaya çalışıyoruz.

Hikaye görevleri bu bölgelerde geçiyor ve hikaye dışında kalan yan görevler de yine tüm bölgeye dağılmış durumda.

Yarışlarda amacımız elbette birinciliği göğüslemek. Ve emin olun bunu yapmak hiç de kolay değil. Buradaki durumun tek nedeni de araç geliştirmeye dayanıyor. Başka yarış oyunlarında, genellikle bizim aracımız ya biraz daha iyidir, ya yapay zeka çok iyi hareket edemez ve biraz dikkatli olduğumuz takdirde birinciliği çok zorlanmadan alırız. Buradaysa rakiplerimiz hep 1-0 önde başlıyor. Onlara yetişmek içinse aracımızı geliştirmemiz gerekiyor. Bu da bizi Speed Card'ların yönüne itiyor...

Paket aç, modifiye et

EA bu loot box işini sevdi, bunu bilin. Parayı oradan toplamak istiyor lakin farkında



değil ki AAA kalitesinde, 60$ paket fiyatlı oyunlarda heyecan aramakta. Bu Battlefront II'de çok ters tepti, NFS Payback'te de olay hiç hoş durmuyor.
Speed Cards adındaki kartlardan, aracınızı altı farklı alanda geliştirmenize olanak tanıyan parçalar çıkıyor ve tahmin edersiniz ki bunlar tamamıyla rastgele. Kartları kazanmak için yarışları tamamlamak, oyun içi para harcayarak slot makinesine uğramak veya yine bu paralarla Tuning Shop'ları ziyaret etmek gerekmekte.
Araçlarımızı geliştirmeye yarayan bir başka özellik de Shipment'lar. Reputation'ımız artıkça bize sunulan Shipment'lardan da yine modifiye parçaları çıkıyor lakin bunlara ulaşmak pek kolay değil. Kolay değil çünkü EA shipment'ları parayla satmak istiyor.

Speed Point'lere gerçek para vererek araçlarınızı daha çabuk geliştirmeniz mümkün olmakta ve bu da şuna yol açıyor: Para vermeyen kişi senaryodaki ilerleyişten geri kalıyor, multiplayer müsabakalarında para verene göre yavaş gidiyor ve nihayetinde oyunun Pay2Win'e dönüştüğünü anlayıp isyan ediyor.
Senaryo kısmında öyle bir noktaya geliyorsunuz ki aracınız yarış için geri kalmış. Ne yapsanız yarışı geçemiyorsunuz. Bu da sizi eski yarışları tekrar edip, RPG'lerdeki gibi "Grind" yapmaya itiyor. İşin kötüsü, topladığınız paralarla alacağınız yeni kartlardan ne çıkacağı da tam bir kumar. Dolayısıyla, "10 kez daha yarışıp şu parçayı alırsam aracım yarışa uygun olur..." diye bir plan da yapamıyorsunuz. Bir başka kötü nokta da tüm yaptığınız alışverişin o anki aracınıza etki etmesi. Yani o değerli kartlardan çıkan parçaları bir araca taktıysanız, daha sonra yeni aracınız için yine aynı işleri en baştan yapmanız gerekiyor.
Tüm bunlara katlanmak ve hatta bu grinding olayını eğlenceli bir halde algılamak da mümkündü. Düşünsenize, tonla MMORPG'de zaten aynı tipte yaratıkları öldürüp, sürekli zindanlarda raid'lere katılmıyor muyuz? Bunu neden yapıyoruz, çünkü oyun bize eğlenceli geliyor. NFS ise oynanış anlamında da o kadar kötü ki araç kullanmaktan herhangi bir zevk alamıyorsunuz. Hızı hissetmek oyunun ortasına kadar zaten imkansız; ancak egzotik arabaları buldukça hız hissini almaya başlıyorsunuz.
Bu olumsuzluklara seçilen şehir temasının sıkıcılığı da ekleniyor. Açıkçası mekanların hiçbiri bana heyecan vermedi. Her türlü yarışı da sıkıcı buldum.
Olumsuzluktan infilak etmeden önce bu incelemeyi bitiriyorum. Paranızı bu oyuna harcamayın; posterini vermiş olabiliriz ama oyunu beğenmedik. Xbox One ve PC sahiplerini Forza Horizon 3'e davet ediyor ve yeni bir Burnout'ın çıkması için dua ediyoruz. Amin. ◆ **Tuna Şentuna**



Bu yarışa bu araçla katılın da nasıl geride kalıyorsunuz, görün.

KARAR

ARTI Birçok araba var?
EKSİ Oyunla ilgili her şey çok kötü, saymaya yerimiz yetmez

42





Yapım *Sports Interactive* ***Dağıtım*** *SEGA* ***Tür*** *Spor* ***Platform*** *PC, Mac* ***Web*** *footballmanager.com* ***Türkiye Dağıtıcısı*** *Aral* ***Dijital Dağıtıcı*** *Playstore*

Football Manager 2018

Kasımda futbol başkadır!

Geçtiğimiz yılların aksine, Sports Interactive bu yıl Football Manager'in çıkışına kadar oldukça sessiz kalmayı tercih etti. Bunun sebebi birçoğumuz tarafından seriye renk katacak değişikliklerin son ana saklanmest istenmesi olarak yorumlansa da, kimse alternatifsiz bir oyunun çok büyük değişikliklerle geleceğini beklemiyordu.

Öyle de oldu, Football Manager 2018'de yerini alan "Gerçekçi Gözlemcilik", "Sağlık Merkezi" ve "Takım Dinamikleri" sistemleri oyuna renk katmasına rağmen, serinin 13 yıllık tarihindeki mesela bir 3D maç motoru gibi büyük değişikliklerinden biri olmadı. Ancak, buna rağmen Football Manager 2018 serinin son yıllardaki en iyi oyunlardan biri olmayı başardı. Gelin bu başarının nasılına birlikte bakalım.

Yeni bir takımda kariyerimize başlar başlamaz, varsa baş gözlemci yoksa gözlemcilerden biri tarafından kısa bir şekilde bilgilendiriliyoruz. Bu bilgilendirme kaç kişilik bir gözlemci kadromuz olduğu, gözlemcilik bütçemizin ne kadar olduğu, gözlemcilik merkezindeki önerilerin neler olduğu ve sahip olunan paketleri içeriyor. Serinin diğer oyunlarının aksine artık oyunda gözlemcilik bütçesi yer alıyor ve bu bütçe doğrultusunda iki tane paket seçebiliyoruz. "As Oyuncu Paketi" ve "Genç Oyuncu Paketi" olarak adlandırılan bu paketler gözlemcilerimizin hangi bölgelerden oyuncuları inceleyeceğini belirliyor. Bu incelemelere göre de gözlemcilik merkezi zamanla bizlere detaylı olarak incelenebilecek oyuncuları öneriyor. Gözlemcilerimiz incelemeleri sonucunda artık yıldızlar yerine yüz üzerinden bir puanla oyuncuların takımıza uyup uymayacaklarını söylüyor. Seriye geçen oyunda eklenen "İstatistikçi" rolü de bu oyunda devreye girerek oyuncuları gözlemciler gibi izleyip bizlere istatistiki bilgiler sunuyor.

Serinin önceki oyunlarının çıkışında adeta bir soruna dönüşen sakatlıklar bu oyuna kadar tam bir muammaydı. Bu oyunla birlikte eklenen Sağlık Merkezi, fizyoterapistlerimizi, doktorlarımızı ve rolü yine istatistikçi gibi bu oyunla devreye giren "Spor Bilimcileri"mizi içeriyor. Sağlık Merkezini kendimiz ziyaret ederek oyuncularımızın sağlık durumları hakkındaki bilgi edinebileceğimiz gibi, sıkışık fikstürümüzde Spor Bilim - Teknoloji Bölümü Sorumlusu da bizleri bilgilendiriyor. Artık oyuncularımızın çalışma yükünün ve sakatlığa yatkınlığının sakatlık riskini nasıl etkilediğini gözlemleyebiliyoruz. Bu sayede oyuncularımızın çalışma yükünü ayarlayarak ve bireysel olarak dinlenmesini sağlayarak istenmeyen sakatlıkların bir nebze önüne geçebiliyoruz.

İki sezonluk kariyerimde aynı anda üçten fazla sakatlık görmemiş bir menajer olarak, bu sistemin oldukça başarılı çalıştığını söyleyebilirim. Oyundaki son büyük yenilikse, önceki oyunlardaki anlaşılmayan futbolcu tepkilerini bir miktar daha anlaşılır kılmayı hedefliyor. Takım Dinamikleri bölümünde oyuncuların saha içindeki uyumunu, tesislerdeki atmosferi ve yönetim tarzımıza desteklerini görebiliyoruz. Dahası artık oyuncular arası bir hiyerarşi ve gruplaşma bulunuyor. Artık yüksek nüfuzlu ve büyük bir arkadaş grubunun parçası olan oyuncu neden ilk 11'de oynamadığını sorduğunda cevap verirken iki kere düşünmemiz gerekiyor. Vereceğimiz cevaptan mutlu olmadığı takdirde Chelsea'de Jose Mourinho'nun başına gelenler bizim de başımıza gelebilir.

Bu üç sistemin dışında oyunda bulunan yüzlerce küçük değişiklik, oyunu sadece kadro güncellemesi olarak görmemizin önüne geçiyor ve bütün menajerleri kulüplerinin başına geçmeye davet ediyoruz. ◆ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR

ARTI Yeni gözlemcilik sistemi, sağlık merkezi, takım dinamikleri, 3D maç motoru iyileştirmeleri

EKSİ 3D maç motorundaki kalecilerin tutarsızlığı, basın toplantıların ve oyuncularla olan konuşmaların yetersizliği

87



Playstore*'dan dijital olarak satın alın!*







Yapım *Guerrilla Games* ***Dağıtım*** *Sony Interactive Entertainment* ***Tür*** *Aksiyon, RPG* ***Platform*** *PS4*
Web *guerrilla-games.com/play/horizon* ***Türkiye Dağıtıcısı*** *Sony Türkiye*

Horizon: Zero Dawn The Frozen Wilds

Onlarca saat süren muhteşem deneyimin ardından, o çok sevdiğiniz diyarlara dönme zamanı.

Horizon: Zero Dawn geçtiğimiz yılın en hoş sürprizlerinden biriydi; sürpriz diyorum çünkü beklediğimiz kadar iyi, beklemediğimiz kadar muhteşem bir oyunla karşılaşmıştık. Öyle ki bu yüzden son dakikada kapağı değiştirdik!

Benim gibi her taşın altına bakan oyuncuları yüz saate yakın başında tutmayı başaran Horizon: Zero Dawn ilk eklentisiyle dönmüşken bu fırsatı değerlendirmemek olmazdı. Biz de söylentilerin peşinden haritanın kuzeyine, ilk oyunda heykellerini bulduğumuz Banuk'ların yaşadığı bölgeye doğru yola çıktık.

Eklenti elbette yeni bir hikaye ve yeni yan görevler ile birlikte geliyor. Banuk'lar ilginç bir kabile ve kendi aralarında bile yeterince problemleri varken bir de The Daemon adı verilen ve efsaneye göre makineleri ele geçiren, onlara hükmeden ve onları güçlendirerek daha güçlü hale getiren bir "şeyle" uğraşıyorlar. The Daemon'un efsanesi Aloy'un ilgisini çekiyor ve kendisiyle yüzleşmeye karar veriyor. The Daemon bir tarafa, hikayenin en ilgi çekici kısmı ise Banuk'ları tanımak ve onların kendi içindeki çekişmelerine, ortaklıklarına tanık olmak. İlk oyunda hem Aloy hem de yan karakterlerin sunamadığı o "derinlik" hissini bu defa sunmayı başarmış Guerrilla Games.

En büyük sıkıntı ise bu hikayenin genel bütünlük anlamında ilk oyunu fazlasıyla andırması ve birkaç saat içinde aç karna tüketilebilecek kadar kısa olması.

Oyunun kuzey tarafından haritayı genişleten The Frozen Wilds, böyle bir eklenti için hayli geniş bir içerik sunuyor. Öncelikle bu karlı tepelerin bulunduğu yeni bölge yeterince geniş ve ana hikayeden bağımsız olarak rahatlıkla on saate yakın tüketilebilir içerik sunuyor.

Öncelikle yeni makinelerden bahsedelim ve işe elbette Daemonic olanlar ile başlayalım. Bu makineler ilk anda düşündüğünüzden çok daha kuvvetli ve size zorlu anlar yaşatabilecek kadar da tehlikeli. Aynı zamanda bir ayı gövdesine sahip iki adet dev makine olan Fireclaw ve Frostclaw oyuna eklenmiş, bunların birisi ateşe diğeri ise buza dayanıklı ve Thunderjaw kadar büyük ve heybetli görünüyorlar. Son olarak ise kişisel favorim, bir kurt gövdesindeki Scorcher var. Hem saldırırken hem de kendisini savunurken hayli etkili saldırılara sahip olan bu makineyi alt etmek için hayli çaba göstermeniz gerekecek.

Bunların yanında yeni yetenekler, yeni silahlar, yeni zırhlar ve yeni görevler de oyuna eklenmiş durumda ve tüm bunlar bir araya geldiğinde The Frozen Wilds ödediğiniz paranın fazlasıyla hakkını veren bir eklenti paketine dönüşüyor. Her şeyden önce Horizon: Zero Dawn dünyasını özlediyseniz size geri dönmek için şahane bir sebep sunuyor, kaçırmayın. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Dolu dolu içerik, yeni makineler, yeni yan görevler, özenilmiş karakterler
EKSİ Hikaye kısa ve genel hatlarıyla vasat

85





Yapım Telltale Games *Dağıtım* Telltale Games *Tür* Macera *Platform* PC, PS4, XONE, Switch, iOS, Android *Web* telltale.com/series/guardiansofthegalaxy

Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series

Galaksi kocaman bir yer. Onu korumak için yüzlerce kahramana ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Sadece birbirleriyle kavga etmeye bayılan, sürekli anlaşmazlığa düşen bir grup dışlanmışa ihtiyacınız var; yani Galaksi'nin Koruyucuları'na...

James Gunn'ın benzersiz vizyonuyla beyaz perdeye yansıtılan iki Guardians of the Galaxy filmi de Marvel Sinematik Evreni içerisinde en sevdiğim yapımlar olmuştur. Gerek oyuncu kadrosuyla, gerek enfes müzik listesiyle anlattığı hikayeyi ucuz bir ambalajla saran ama bunu size çok pahalıymış gibi gösteren başarılı bir seri olarak adını tarihe yazdırdı bile. Sinemada böylesine ilgi çeken bir yapımın oyununun da gelmesi çok uzun sürmeyecekti.

Dizi halinde yayınladığı oyunlarla yeni bir türün doğuşuna da ön ayak olan Telltale Games, bu sefer Guardians of the Galaxy'yi anlatmaya çabalıyor. Çabalıyor çünkü sunum şekli artık kabak tadı vermeye başladı.

Galaksi'nin sorunlu koruyucuları

Guardians of the Galaxy, beş bölümlük macerasıyla akıllarda yer edinecek bir yapım değil. İlk bölümdeki aksiyonunun devamını bir türlü getiremiyor. Peki nerelerde hata yapıyor? Hemen konuya girişelim.

Seri, Guardians of the Galaxy Vol. 2 filminin vizyona girdiği tarihte yayınlanmaya başladı. Bu sebeple filme paralel bir hikaye anlatacağını düşünüyordum. Fakat Telltale'den alıştığımız şekilde, bambaşka bir hikayeyle karşımıza çıkıyor.

Sorunlu ekibimiz, Thanos'u antik bir silahı çalmaya çalışırken kıstırıp alt ediyor. Hem de ilk bölümde! Eee, peki seri nasıl devam edecek diye düşünürken kendimi bir anda her karakterin geçmişine yolculuk yaparken ve duygularımızın ne kadar önemli olduğuna dair felsefik konuşmalarla boğuşurken buldum.

Her bölüm finale doğru tırmanışa geçen bir tansiyona sahip olması gerekirken, çocuksu hayallerle süslenmiş olarak karşımıza çıkıyor. Star-lord, Drax, Gamora derken hepsinin geçmişinden bir kesit görüyoruz. Görüyoruz diyorum çünkü Telltale Games'in kabak tadı vermeye başlayan sorunları burada da baş gösteriyor. Firmanın ilk yapımlarındaki oyunlara kıyasla, hikayeyle etkileşim hissi gittikçe azalıyor. Verdiğim kararların pek etkisi olduğunu şahit olamadım. Daha fazla çeşitlilik beklerken, sürekli iki seçim arasında gidip geldiğimi gördüm. Bu yüzden hikayeleri izlemekle yetiniyorsunuz. Sorun sürekli olarak kavga eden ekibe arabuluculuk yapmamdı. Konu hakkında tartışan iki üyeden birinin düşüncesini desteklemek zorundasınız. Kendi kararınız verdiğiniz yerler çok az. Hal böyle olunca kendimi bebek bakıcısı gibi hissetmeye başladım. Hadi, dedim belki hikaye ilerledikçe olayların örgüsü daha da karmaşık bir hal alacaktır ama o da olmadı.







Sonsuzluk Ocağı'nda pişen nefret

Hikaye Thanos'un ölümünün ardından ekibin eline geçen Eternity Forge isimli kadim bir eşyanın üzerinde şekilleniyor. Bu eşya o kadar güçlü ki herhangi bir zaman diliminden herhangi birini diriltmenize yarıyor. Bunun peşine de oğlunu diriltmek için gezegenleri yok etmeyi bile göze alan Hala the Accuser isimli bir abla düşüyor. Biz de bu kadim eşyayı ondan kaçırıp yok etmek için çabalıyoruz.

Bir kedi-fare oyunu beklerken, monoton bir kavgayla uğraşıyorsunuz. Her bölüm farklı bir karakterin geçmişine odaklanıyor ve bölüm sonunda onunla alakalı öğrendiklerinize çelişen bir karar vermeniz gerekiyor. Telltale Games, oyunculara zor kararlar verdirmeyi amaçlamış olsa da siyah ve beyazın ayrımını çok net yapmış. İlerleyen bölümlerde neler olacağını az çok tahmin edip kararlarınızı vermekte zorlanmıyorsunuz. Örnek vermek gerekirse, Gamora'yı iyilik timsali bir kahraman olarak gösterirken Rocket Raccoon ise tam bir pislik olarak tabağa sunuluyor. İkisinin ergen atışmalarının nereye bağlanacağı çok bariz oluyor.

Hikaye konusunda tek hoşuma giden şey Guardians of the Galaxy ekibini film serisinden bağımsız tutmuş olmaları. Daha ilk bölümden karakterlerin, filmdeki oyunculara benzemediğini gördüm. Çizgi romanlara daha sadık karakterler tasarlanmış. Böylece kendimi filmin oyununu oynuyormuş gibi hissetmedim. Yine de aynı dönemde vizyona giren filmden esinlenmeyi unutmamışlar. Garip antenleri ve duygu yüklü konuşmalarıyla zaman zaman beni sıkan ama şirinliğiyle de kalbimi fetheden Mantis, serinin en önemli karakterlerinden biri. Onun empati yetenekleri sayesinde karakterlerin geçmişlerine uzanıyoruz. Bu hikayelere filmlerde pek değinilmemişti. Böylece önümüze sunulan hikayeye daha sıkı sıkıya sarıldım. Daha fazlasını isteyenler için raflarda okunmayı bekleyen onlarca Guardians of the Galaxy çizgi romanı var, evet ama okumayı sevmeyenler ya da bunlara ulaşamayan kitle için tatmin edici olmuş.

Gelelim oynanabilirlik kısmına

Telltale Games'in en kısa süre içerisinde grafik motorunu ve oynanabilirlik kısmını değiştirmesi gerekiyor. Vasat devam eden hikayeyi bir de sürekli takılmalar ve kesintilerle size sunan bir grafik motoruyla oynamak oldukça can sıkıcı. Bazı yerlerde karakterlerin sesleri kayboluyor, bazen de sekans geçişleri arasında hareketsiz kalıyorlar. Ayrıca çağın gerisinde kalan mimikler ve dudak hareketleri insanın kafasını başka yere çevirmesine neden oluyor.

Bölümlere yayılmış bulmacaların da basitliğinden yakınmak istiyorum. Genellikle tekdüze olarak hazırlanmış bu bulmacalar, oynanabilirlik kısmının hantallığı sebebiyle oldukça uzun sürüyor. Sanki bunu bölümlerin daha uzun sürmesini sağlamak amacıyla yapmışlar.

Yine de hakkını yememeliyim. Her bir karakter için üzerine yakışan seslendirme sanatçılarıyla çalışmışlar. İlk birkaç dakika kendinizi çakma Guardians of the Galaxy ekibiyle yolculuk ediyor gibi hissetseniz de bir süre sonra kulağınız alışmaya başlıyor. Seslendirme kalitesi konusunda güzel bir iş çıkartmışlar. Tabii serinin en önemli parçası müzikleri de unutmamışlar.

James Gunn ismini bir kez daha tekrarlamakta fayda var. Film serisini bu kadar dikkat çekici hale getirmesinin nedenlerinden biri de 80ler'in efsanevi parçalarını kullanması yatıyor. Oyunda da benzer bir şarkı listesi hazırlanmış. Electric Light Orchestra, Hearth, The Buzzcocks gibi kült grupların parçaları oyunun temposunu biraz olsun hareketlendiriyor. Ayrıca bölüm isimleri de yine dönemin kült parçalarının isimlerinden seçilerek hazırlanmış. Konu sadece hikaye anlatmaksa, sınıfta kaldığını söyleyebileceğim Guardians of the Galaxy, eksiklerini seslendirme ve müziklerle kapatmayı başarıyor.

Hemen tatlıya bağlıyorum

Oyunu bu kadar dövdükten (Övmek değil, dövmek) sonra yerde tekmelemeye gerek yok. Ayağa kaldırıp bir iki tek atıp tatlıya bağlamak da lazım.

Guardians of the Galaxy: The Telltale Series'in firmanın vasat oyunları arasında incelenmesi gerekiyor. Ne öyle aman aman süper bir hikayeyle karşılaştım, ne de sıkıntıdan patlayacağım bir monotonluktaydı. İkisinin tam arasındaydı. Marvel ekibinden ne kadar yardım aldıklarını bilmiyorum ama kıvamını tutturmakta biraz zorlanmışlar.

Oyunun temposu bir yükselip bir alçaldığı için final bölümü bende pek yer edinmedi. Finaldeki büyük savaşın etkileyici olmasını beklerken, bir anda bittiğini görünce "Bak şimdi, kesin devam oyunu için böyle sıradan bitirdiler" diye kendi kendime söylendim. Haklı da çıktım ama övünmek (Bu sefer övünmek, evet.) istemiyorum.

Eğer yine karşımıza böyle nereye oturması gerektiğini bilmeyen bir Guardians of the Galaxy oyunu çıkarsa daha fazla puan kıracağım haberin olsun Telltale Games. Eski günlerin hatırına ve beni biraz eğlendirdiğin için kıyak geçiyorum. ◆ **Özay Şen**

KARAR

ARTI Başarılı müzikler ve seslendirme, çizgi romana sadık karakter tasarımları

EKSİ Vasat hikaye, sonuca yeterince etki etmeyen tercihler, teknik sıkıntılar

65


Dikkatli olmazsanız bir şehir dakikalar içinde yerle bir olabiliyor.



***Yapım** Pentidimensional Games **Dağıtım** Pentidimensional Games **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4 **Web** www.megatonrainfall.com*

Megaton Rainfall

Dünya saldırı altında! Uzaylıları durduracak güce sahipsiniz; peki ya nişan yeteneğine?

VR oyunları şöyle tam bir atılım yapamadı, fark ettiniz mi? Hani herkesin almak ve oynamak isteyeceği bir VR oyunu düşünün... GTA V gibi bir şey... Yok, evet. Küçük VR oyunlarıyla hayatımıza devam ediyoruz.

Bu furyaya geçtiğimiz ay eklenen Megaton Rainfall, büyük bir vaat ile ortaya çıkan ama yarı yolda kötü bir biçimde tökezleyen bir yapım. Nedenini anlatayım...

Öncelikle bu oyunda ne yapıyoruz? Şöyle ki biz süper güçleri olan bir varlığız ve ölümsüzüz. Bize bu güçleri de yine mistik bir varlık sağlıyor. Amacımız ise dünyaya saldıran uzaylıları durdurmak. Oyun bölümlere ayrılmış durumda ve her bölümde, dalga dalga gelen uzaylıları savuşturmaya uğraşıyoruz.

Olayın en enteresan kısmıysa tüm Dünya'nın oyuna eklenmiş olması. Evet, tüm dünyayı süper hızımızla uçarak dolanmamız mümkün. Elbette bölgelerin detay seviyesi bir hayli düşük ve her şehir oyunda yer almıyor ama ölçeği siz düşünün... Büyük mü diyorsunuz? Peki şuna ne dersiniz; oyunda birkaç bölüm sonra Ay'a ve Güneş Sistemi'nin diğer gezegenlerine uğrama imkanınız oluyor. Güneş'i bile ziyaret edebiliyorsunuz. Şaşırdınız mı? Tamam, daha da ileri gidiyor ve Güneş Sistemi'ni de terk edip tüm galaksiyi gezebileceğinizi bildiriyorum. Tabii No Man's Sky'daki gibi içi dolu dolu gezegenler bulamıyorsunuz ama ölçek gerçekten enteresan.

Tabii bu dediklerim olayın kozmetik bölümü; asıl oyun dünyaya inen uzaylıları kapsıyor. Bu uzaylılar çeşit çeşit... Bazısı kocaman bir topuzu kuyruk gibi gemisine bağlamış bir biçimde karşımıza çıkıyor, bazısı bizi yanıltmak için bina kılığına giriyor, bir başkası hayalet kopyalar yaratıyor, bir diğeri Independence Day kıvamını yaratıp bir süre enerji toplayıp ardından büyük bir enerji bombasıyla kocaman bir şehre yıkım getiriyor. Biz ölümsüzüz belki ama şehirler değil... Her bölümde şehirlerin toplam enerjisi ekranda beliriyor ve her saldırı, bu enerji barından biraz yiyor. Uzaylıları hedefleyen saldırılarımız da şehre denk gelirse de hasar oluşuyor. Nahoş.

Kahramanımız yavaş hareket eden bir enerji topuyla saldırıyor düşmanlarına. Bunun dışında, her bölüm sonunda yeni yetenekler kazanıyor. Daha hızlı uçma, ısı ışını saçma, bir şeyleri tutup atma gibi özelliklerle düşmanlarınıza karşı avantajlı konuma geçmeye çalışıyorsunuz.

PSVR'da oyun hiçbir şekilde gerçekçi değildi, onu geçiyorum ama uçma hissi de çok uyduruk geldi bana. Sanki bir FPS oyununda "noclip" hilesi yapmış gibiyiz... Ayrıca uzaylıların kırmızı hassas bölgelerini hedeflemeye yönelik olan oynanış da çok tutuk ve monoton geldi. Sıfır heyecan yaratıyor. Kocaman dünyayı ve hatta galaksiyi oyuna ekleyip bunu etkin bir biçimde kullandırmamak da bir garip.

Size tavsiyem bu oyunu, indirime girdiği bir gün yakalayıp almanız. Şu anda istenilen paraya pek değmiyor... ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Oyunun ölçeği inanılmaz. İlk birkaç bölüm eğlenceli

EKSİ Oynanış keyif vermiyor. Uçma hissi kötü. Oyun dünyası boş bırakılmış

62





Yapım SCS Software *Dağıtım* SCS Software *Tür* Simülasyon *Platform* PC *Web* www.americantrucksimulator.com

American Truck Simulator New Mexico

Dizilerin ve filmlerin vazgeçilmez mekanında buluşalım!

"Büyüleyen topraklar", ABD'nin New Mexico eyaletinin resmi sloganı. Ama bu SCS gibi Avrupa topraklarında yaşayan bir firma için bambaşka bir anlam ifade etmekte zira American Truck Simulator (ATS) için gelen ilk ücretli genişleme paketi, ABD'nin yüzölçümü en büyük beşinci eyaletini içeriyor.
American Truck Simulator'un genel olarak iki büyük eksiği bulunuyordu. Birincisi sayıca az olan kamyon markaları, ikincisi ise çok çabuk kat edilen yollar, yani küçük harita. Birincisi konusunda -ABD'li kamyon üreticilerinin lisans konusunda pek istekli davranmamaları yüzünden- SCS Software'in yapabileceği pek bir şey yok ama harita konusunda genişleme tam gaz devam ediyor. Evet, California, Nevada ve Arizona'dan sonra nihayet uzun süredir beklenen New Mexico da oyuna eklenmiş durumda.

Ne vardı, ne eklendi?

Oyun geçen sene Şubat'ta çıktığından beri pek çok ücretsiz yenilikler geçirdi. Öncelikle harita 1:32 ölçeklemesinden 1:20 ölçeklemesine çıkarıldı, yani bu var olan haritanın neredeyse baştan yapılması demekti, ardından gelen Arizona ise uzun yollar ve enfes manzaralar sunmuştu. Arizona'nın çöllerinden New Mexico'ya aktığınız anda değişen atmosfer sizi bir anda o dizilerin içine çekerken, American Truck Simulator de şu anda Euro Truck Simulator 2'nin toplam harita boyutunu yakalamış durumda.
Eklenti paketiyle toplam 6500 kilometre yeni yol önümüze seriliyor. 1.29 güncellemesiyle birlikte haritanın geri kalanına eklenen 1000 kilometre yolu da sayarsak toplamda 7500 kilometre yeni yol, güzergah ve şehir bizi bekliyor.



Kovboy filmlerinden değil, yeni nesil Breaking Bad gibi dizilerden tanıyoruz New Mexico'yu. Ne tamamen çöl, ne tamamen yeşil. Kesinlikle boş değil ama sanki bir yalnızlığı var. Belki de 1940'ların sonundaki uzaylı düştüğü iddia edilen Roswell şehrinin de buna etkisi var.
New Mexico'yu genel olarak iki parçaya bölebiliriz. Kuzey kısmı yüksek dağlardan, tepelerden, ulusal parklardan oluşan yeşil bir alan, güneyi ise daha çöl iklimine yakın. Genel olarak kamyon sürerken sizi en çok zorlayacak geçitler de işte bu kuzey alanlar, özellikle Route 64 yolu. Farmington'tan Raton'a olan rota. Bu yüzden bahsettiğim güzergahta ağır nakliye için tasarlanmış çok uzun dorseler sizi bir hayli zorlayabilir ama sağa sola ağzınız açık bakarak gideceksiniz, ondan emin olun.
Eklenti ile 15 yeni yerleşim alanı geliyor. Bunlardan en büyük kuşkusuz başkent, söylemesi zor ismiyle Alburquerque. Genel olarak yerlilerin yerleşim alanı olan bu şehir, uçsuz bucaksız bir düzlüğün üzerine kurulmuş. Bu da yapımcıları en çok zorlayan şeylerden biri olmuş gibi görünüyor. Meşhur kavşağın ise hakkı verilmiş. Özellikle gece geçerken şehirde olduğunuzu hissediyorsunuz. Yine bu güncellemeyle GPS'te yön belirtme özellikleri ABD gibi kavşak karmaşasının olduğu bir ülkede oldukça faydalı bir özellik olarak karşımıza

Mod desteği

Eğer kamyon sayısının azlığı canınızı sıkıyorsa en az oyundaki kamyonlar kadar iyi modellenmiş yüzlerce kamyona ücretsiz olarak ulaşabilirsiniz. Ufak bir arama yapmanız yeterli. ◆







Kinguin'den dijital olarak satın alın!

geliyor. Kavşak öncesi yolun neresinden devam etmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz. Yönlendirme bu kadarla da sınırlı değil, eğer GPS kullanmayı sevmeyen eski toprak kamyonculardan biriyseniz, New Mexico'da diğer eyaletlerden farklı olarak 200'den fazla yönlendirme levhası bulunuyor. Gerçek halleriyle aynı olan levha ve tabelalarla hiç GPS'e bakmadan gideceğiniz yönlere ulaşmanız mümkün. SCS bunu mevcut diğer eyaletlere de yayacağını da belirtiyor.
Albuquerque yalnızca meşhur kavşağıyla sınırlı değil elbette, doğusundan geçen tarihi Route 66 üzerindeki Müzikli Yol, oyunda da mevcut. Müzikli Yol basitçe araç tekerlerinin belirli bir hızda yol kenarındaki çentiklerden geçmesiyle notaları oluşan bir yapı. Asıl amacı tehlikeli bölgelerde şoförlerin bilerek ve isteyerek hız yapmasını önlemek. Çünkü bu notalar en iyi ritimle saatte 45 mil hız yaparak çıkıyor. Ünlü America the Beautiful şarkısını çalan yolda, tekerlerinizin yol kenarındaki hız şeritlerinde olması gerektiğini unutmayın.
New Mexico'yu getiren 1.29 güncellemesinin yaptığı en büyük değişikliklerden birisi ise modellerinin görünme mesafesini değiştirerek, attırılan trafiğe rağmen uzak mesafeleri daha hızlı gösterebilmek ve bunu performans artışıyla yapabilmek. Önceki sürümlerde iyi bir bilgisayarınız olsa dahi özellikle şehirlerde FPS düşüşleri çok keskindi. Bu sürümde artık bu FPS düşüşlerini pek fark edemiyorsunuz.

Yenilikler yenilikler...

Oyunda bir diğer şikayet edilen unsur ise yolların çok durağan olmasıydı. Güncelleme 65'ten fazla rastgele yol olaylarını da beraberinde getiriyor. Oyun seçeneklerinden görünme sıklığını ayarlayabileceğini rastgele olaylar, yolda sizinle ilgisi bulunmayan fakat her yerde karşınıza çıkabilecek şeyler aslında. Kaza yapan kamyonlar, polis çevirmeleri, bozulan otobüsler, yanan araçlar, itfaiye ve ambulansların olduğu olaylar artık karşınıza çıkabilir. Bunlardan en çok görecekleriniz, bozulmuş yollar ve kopan tekerlek parçaları olacak. Ama en az görebileceklerinizin içinde, yola mecburi iniş yapmış Cessna tipi uçaklar bile var. Bu tip yol olaylarına geldiğinizde yapmanız gereken



"Salih abi, bana bi yolluk yap!"

tek şey yanlarından geçmek fakat onların oluşturduğu trafik, gerçek hayattaki gibi sizin de yavaşlamanıza neden olacağı için uzun yolların arasında birden ufak heyecanlar atlatabilirsiniz.
Uçak demişken New Mexico'da Steam başarımlarınız arasında özel uçak servisi de bulunuyor. Antonov 124'ün bulunduğu boşaltma noktasına dağıtım yapmalısınız. Albuquerque'nin hemen güneyin bulunan havaalanına verilen görevlerin hepsi Antonov görevi değil, başarımı kazanmak için birkaç kez denemeniz gerekebilir. Burada Walter White'ın aracını da mavi mavi tüten karavan bacasından tanıyabilirsiniz.
UFO meraklıların ise ilk gideceği yerlerden biri Roswell olacak. 1947 ortalarındaki UFO düşme söylentisiyle o kadar ünlenmiş ki bu küçük şehir, tüm ekmek kapısını buna bağlamış. Şehrin her yeri UFO'larla ilgili hediyelik eşyalar satan yerlerle dolmuş. Hatta şehrin sokak lambaları bile uzaylı yüzü şeklinde ve tüm bunlar oyuna oldukça güzel şekilde yansıtılmış, şehirdeki UFO takıntısını sokakları tek tek gezerek görebilirsiniz.
Bunun yanında Billy the Kid müzesi gibi ABD tarihi için önemli yerleri de keşfedebilirsiniz. New Mexico ile oyuna giren bir diğer özellik ise büyük tır parklarındaki değişiklikler. 23 tane büyük tır parkı bulunuyor. Artık yapay zeka araçlar da bu parklara girebiliyor ve hatta diğer kamyonlar da çekicilerin park edebileceği yerlere park ediyor. Bu da tıpkı rastgele olaylar gibi sanal tırcının hayatındaki tekdüzelikleri gidermek için bir başka adım.
Genel olarak bakıldığında New Mexico, taze içeriği ve yollarıyla American Truck Simulator'ü Euro Truck Simulator 2'nin genişliğine yaklaştırıyor. Özellikle her kavşak ve şehrin gerçek haline daha yakınlığı ve gerçekliğe verilen özen takdir edilmeli ama yine de zaman zaman uzakta birden veya parça parça beliren dağlar bir oyunda olduğumuzu bize hatırlatıyor. Şehirlerin gerçekçiliği ve otantikliği yansıtılmış ama insanların azlığı sanki hayalet şehir imajını veriyor. Performans sorunları mümkün olduğunca giderilmiş bir American Truck Simulator, New Mexico'nun da eklenmesiyle uzun saatler direksiyon sallamaya değer olduğunu kanıtlıyor, türü seviyorsanız zaten aldınız bile.

◆ **Selçuk İslamoğlu**

KARAR

ARTI Çok iyi yansıtılan doğa, çevresel etkenler ve şehirler, 6500 kilometre yeni yol, ücretsiz içerik eklentileri
EKSİ Şehirlerde insan yüzü görmek çok zor

83





Yapım *Saber Interactive* ***Dağıtım*** *Focus Home* ***Tür*** *Simülasyon* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *mudrunner-spintires.com* ***Dijital Dağıtıcı*** *Playstore*

Spintires: MudRunner

Akla gelebilecek tüm aksilikler başa geldikten sonra, nihayet aramızda...

Malumunuz off-road türündeki oyunlar her gün karşımıza çıkmıyor, haliyle birkaç yıl önce piyasaya çıkan Spintires müthiş sürüş/çamur fizikleri ve mod desteğiyle çölde vaha gibi gelmiş, yapımcısı ve yayıncısı arasındaki çekişme yüzünden potansiyeli boşuna harcandığında da hüzünlere gark etmişti bizleri. Şimdi oyun Focus Home'un kanatları altına girdi ve belli konularda geliştirildiği iddiasıyla ve nihayet arkasında doğru dürüst bir maddi destek ile piyasaya çıktı. Peki bu farklar ne kadar etkili veya ilk oyun ile yenisi arasında ne gibi değişiklikler var, bir göz atalım.
Özellikle benim gibi tır sürme, kamyon kullanma gibi zevklerinizi bu tarz simülasyon oyunlarında gidermekten keyif alan biriyseniz, elimizde gerçek bir simülasyon oyunu var. Yakıtından hasarına, çamurun derinliğinden devrilme açısına kadar bir çok şeye dikkat ederek ve gerçekten o ortamı yaşayarak oynuyorsunuz Spintires: MudRunner'ı. Ancak eskisiyle kıyaslarsak, bence yenilikler yetersiz kalmış. Örneğin; benzin bitme derdi var, ona göre 4x4 ve kilitli diferansiyel durumuna geçip geçmemeyi düşünmem gerekiyor ama lastikler konusunda kafam rahat, çünkü lastiklerimiz onca zor koşullardan geçmelerine rağmen bilinen 118 elementin hiçbirinden yapılmadığından patlamıyor. Tıpkı ilk oyundaki gibi.
Bu gibi sebepler yüzünden, amacı oyuncuyu zorlamak olması gereken oyunda ilerlemek, şu an için çok kolay.
Gelelim oyunun "sandbox" haritalarına. Altı adet haritamız var. Bunlar orman, tundra, dağlık ve nehir yoğunluklu olarak bölünmüşler. Her bir haritayı tam anlamı ile bitirmek en çok bir kaç saatinizi alır. Yani oyun çok kısa sürede tüketilebilir durumda. Ki oyunun en büyük eksikliği bu noktada ortaya çıkıyor. "Ee şimdi nereye çufçufluyoruz?" diyoruz. Örneğin bir ETS2 oynarken, şirketi geliştirmek, tırları geliştirmek, gidilmemiş yerlere gitmek gibi bir çok seçenek varken önümüzde, burada hiçbir benzer aktivite yok, oyun halen bir miktar teknoloji demosu hissiyatı söz konusu. Odunları taşıdım, haritayı bitirdim... Buradan sonra yapabileceğimiz şey, ya çoklu oyuncu modunda farklı insanlarla yardımlaşarak konvoy halinde ilerlemek ya da challenge'larda kendimizi geliştirmek.
Evet, maalesef Spintires ile Spintires: MudRunner arasında pek bir fark yok ve eski oyuna sahip olsanız bile (%50 indirime rağmen) cebinizden 50 TL daha çıkacağı için, bu çok ciddi bir problem. Yeniliklerden en güzeli ise, challenge'larda atmosferi geliştiren ve oynanış keyfini artıran iç kameradan oynayabilme özelliği. Hele de elinizin altında direksiyon-vites gibi mekanizmalar var ise, çok zevkli bir oyuna dönüşüyor S:MR. Oyunda yine dinamik gün döngüsü mevcut. Lanet olsun gecelere diyorum... Sadece farların aydınlattığı alanı görerek gitmek, zifiri karanlık ormanlarda sıkışmak çok yorucu olabiliyor. Ama bu zorluk zaten tam aradığımız zorluk seviyesi diyebilirim.
Kısacası, aslında eski oyunun azıcık daha geliştirilmiş bir versiyonu ile karşı karşıyayız. En başta da belirttiğim gibi, eğer oyun el değiştirmemiş olsaydı, bu özellikler sadece bir güncelleme ya da DLC ile eklenebilirdi. Yine de kafa dinlemek için arkada güzel müzikler açıp; dağ, tepe, dere, çamur demeden direksiyon sallayıp, araçlarımı takıldığım yerlerden araç üzerindeki vinçler ile kurtarıp yola devam etmek güzeldi. Akşam iş/okul stresini almak için birebir. ◆ **Erman Utku Erciyas**

KARAR

ARTI İç kamera, challenge modları, müthiş modlanabilirlik desteği, co-op oynamak çok eğlenceli
EKSİ Dış kamera kontrolden çıkabiliyor, oynanıştaki hedefsizlik hissi, ilk oyundan pek farklı değil, fiyatı yüksek

71

***Yapım** Sonic Team **Dağıtım** Sega **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** sonicthehedgehog.com/sonic-forces **Türkiye Dağıtıcısı** Aral*

Sonic Forces

Dr. Eggman bu kez her zamankinden daha iddialı. Fakat artık onu durduracak kocaman bir Sonic ekibi var!

Sega Master System zamanında bu mavi kirpi öylesine büyük bir ekoldü ki... Sega Mega Drive ile hepten ünlendi ve o vakitten beridir de hayatımızda.
Ne var ki eski ihtişamını çoktan kaybetti Sonic. Dreamcast'teki Sonic Adventure'dan sonra sürekli düşüşteydi, ta ki Sonic Mania'ya kadar. Sonic Mania eski oyunların bir derlemesi gibi olduğundan, biz de dahil olmak üzere tüm oyun medyası tarafından beğenildi, övüldü. Sonic Team ise bu sırada Sonic Forces üzerinde uğraşıyordu; Sonic lisansının en yeni ve en 3D örneği üzerinde...
Oyun elime geç ulaştığı için, ben oyunu denediğimde diğer oyun mecralarının puanları internete düşmüştü bile. Bir hayli düşük olan bu puanların nedenini merak ederek oyunun başına oturdum ve –hazır olun- bu puanları hak etmediğini gözlemledim.
30 kadar bölüme ayrılmış oyun, tamamıyla üç boyutlu ama arada bir 2.5 boyut taklidi de yapıyor. Klasik Sonic bölümleri tamamıyla 2.5 boyutlu ve diğer bölümler de ara ara bu görüntüye geçiyor.
Kontrolümüzde eski dönem Sonic, yeni Sonic ve kendi yarattığımız bir Avatar bulunuyor. Yeni Sonic daha fazla hareketle donatılmış ve daha seri hareket ediyor; eski Sonic ise bizi Sonic Generations dönemine götürüyor. Avatar ise bence oyunda kendine çok iyi bir yer bulmuş bir özellik. Dog, Cat, Wolf vb. hayvanları temel alarak bir karakter yaratıyor ve oyunda ilerledikçe de bu karakterimizi yeni özellikler ve yeni kıyafetlerle donatabiliyoruz. Avatar'ımızın en büyük özelliği Wispon adında bir silah kullanabilmesi ve bu silahı, bulduğumuz yeni silahlarla değiştirebilmemiz. Wispon'ların tümünün ortak özelliği ise işaret edebildiğimiz yerlere kanca atmamıza izin vermesi.
Kıyafet ve karakterimizi yeni Wispon'larla geliştirebilme özelliği oyuna –çok beğendiğim- bir anlam katmış. Şöyle ki, örneğin eskiden bir Sonic oyununda, bir bölümden C, B, A, S rank'lerinden birini almanızın tek getirisi kişisel tatmindi. Şimdi ise bir bölümü iyi bir şekilde tamamlayıp S rank'ini almak bize ekstradan ekipmanlar getiriyor. Bu yüzden de bir bölümü S rank'iyle bitirmek için daha çok uğraşıyor, o bölüme geri dönüşler yapıyoruz.
Bölümler çizgisel bir biçimde ilerliyor ve her bölüm, kocaman bir Dünya ve Ay haritasında bize sunuluyor. Buralarda bazen, tamamladığımız bir bölümde "SOS" sinyali görüyoruz ve bu da o bölüme geri dönüp, hiç ölmeden o bölümü tamamlamamız gerektiği anlamına geliyor. Bunu yaparsak da yine yeni ekipmanlara kavuşuyoruz.
Sonic Adventure'ın akılda kalıcı (Balina'nın bizi takip ettiği.) bölümlerinin bu oyunda olmaması ve oyun iki boyutlu hale geldiğinde kontrollerin bayağı bir uyduruk olması beni üzse de genel anlamda Sonic Forces'ı başarılı bir oyun olarak buldum. Görselliğiyle de gayet iyi bir iş başaran oyunu özellikle Sonic fanatiklerine tavsiye ederim. ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Eğlenceli oynanış. Başarılı oyunların ekipmanlarla ödüllendirilmesi. Kişiselleştirilebilen karakterimizin olması
EKSİ Akılda kalıcı sahneler pek az. İki boyutlu kısımda kontroller kötü

79



Yıl 2079 olsa bile Green Hill Zone bölümünden sıkılmayacağız...





***Yapım** Bethesda Softworks **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** RPG **Platform** PC, PS4 **Web** elderscrolls.bethesda.net **Türkiye Dağıtıcısı** Aral*

The Elder Scrolls V: Skyrim VR

Geleceğin başlangıç bileti burada kesiliyor

Megaton Rainfall incelemesinde şöyle bir cümle kullandım: "VR'a büyük oyunlar gelmiyor." Onun üzerine Skyrim VR üzerime bomba gibi düştü, "Al sana büyük oyun!" dedi. Devasa Skyrim evreni, tüm DLC'leriyle birlikte karşımdaydı. Senelerin eskitemediği oyunun artık içerisinde bulunma fırsatım vardı ve çok mesuttum, ta ki gözlüğü kafama geçirene kadar...

Skyrim, bildiğiniz Skyrim. Ejderhanın kasabaya saldırısıyla çıkan karmaşada canımızı kurtarıyor ve büyük bir maceraya atılıyoruz. Bol görev, bol karakter, bolca çalınacak eşya... Kısaca Skyrim halen zevkle oynanabilecek bir RPG.

Olayın PS4'teki PSVR versiyonunda ise elbette sanal gerçeklik ön planda ama yapımcılar bunu PS Move kontrol cihazlarıyla da desteklemeyi ihmal etmemiş. Oyunu iki farklı kontrol mekanizmasıyla oynayabiliyorsunuz Ya alışıldık DualShock 4 gamepad'iyle, ya da iki tane PS Move cihazıyla. PS Move olayının en güzel tarafı kılıcınızı, kalkanınızı gerçek hayattaki gibi kontrol edebilmeniz. Kılıcı savurmak, kalkanınızı kaldırıp gard almak gayet eğlenceli. Yalnız yürüme işi biraz acayip... PS Move'un Move düğmesine basılı tuttuğunuzda karakteriniz ileri gidiyor, X ve Üçgen tuşlarıyla da yönünüzü belirliyorsunuz. Eğer VR başınızı döndürüyorsa da eski RPG stili "ışınlanma" seçeneğiyle hareket edebiliyorsunuz ama bu oyunun temposunu acayip düşürüyor. Ben tüm hareket hassasiyeti özelliklerini kapattım, oyunu VR olmadan oynadığım bir FPS oyunu haline getirdim ve hiçbir rahatsızlık hissetmedim. Rahatsızlık hissettiğim tek etken, görsellik oldu. Demiştim ya ufak oyunların hakimiyetinde ilerliyor VR... Bunun belki de bir nedeni görselliğin gerçekçilikten çok uzakta kalıyor olması. Skyrim gibi devasa bir oyunda yer alıyorsam görsellik artık beni ilgilendirir çünkü belki bir oturuşta saatlerimi harcayacağım. 1992'den kalma bir görsellikte etrafta dolanmak hoşuma gitmiyor, gideni de anlamam mümkün değil. Hele ki bin tane mod ile PC'de iyice güzelleştirilen oyunda çağ dışı kaplamalar ve ışıklandırmalar görünce hepten canım sıkıldı. Oyunun yaşı da büyük; yepyeni bir oyun olsa yine belki biraz daha iyi animasyonlar ve görsellik olurdu; oyun buradan da kaybediyor.

Bir de enteresan bir bug oldu oyunda, bana özel mi tam anlamadım. Normalde menüler, ekranın altında yer alan pusula, açtığınızda tam önünüze geliyor. Yalnız oyunu oynadıkça, zamanla bu menüler sola kaymaya başladı. Kaydı, kaydı ve sonunda kafamı tam doksan derece çevirmezsem menüleri göremez oldum. Sanki Star Trek'in kaptan koltuğundayım da menüler soldaki ekranda açılıyor... Bu yüzden oyunu kapatıp durmam gerekti.

Yine de Skyrim VR'ı başarılı bir deneme olarak gördüğümü söyleyebilirim. VR'da büyük oyunlar da olmalı ve hele ki Skyrim'i denemediyseniz ve görselliği biraz arka plana atabilirim diyorsanız, bu oyunla birlikte başlayacak olan "VR'da büyük oyun deneyimi"nin bir parçası olabilirsiniz. (En azından PSVR için...) ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Skyrim'i VR'da deneme olanağı. PS Move kontrolleri gayet iyi

EKSİ Görsellik çok geride kalmış. Bazı bug'lar mevcut.

68



***Yapım** Forgotten Key **Dağıtım** Daedalic Entertainment **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** forgottenkey.se*

AER: Memories of Old

Bırak uyusun şu deniz kanatlarının altında...

Indie oyunlarla aranız nasıldır bilemem ancak bozuksa, düzeltin derim. Bağımsız yapımcıların hayat verdiği indie oyunların hepsi, büyük emek ve değer taşıyor. Kimisi vasat olabiliyor ancak kalbinize dokunan ufak bir kıvılcım, diğer oyunlara yönelmenizi sağlayabiliyor.

Yaşadığımız gezegenin ne kadar önemli olduğunun farkındasınız, değil mi? Her türlü ihtiyacımızı karşılamaya müsait. İşin maddi boyutunu düşünmüyorum. Eğer doğru şekilde Dünya'yı beslersek, bunun karşılığında üzerinde yaşamamıza izin veriyor. Peki ya her şey yok olsa? Sadece birkaç ada parçası kalsa falan. Tutunabilecek bir parça dal bile kalmasa? Düşüncesi bile korkunç, değil mi?





Bu düşüncelerle bizi boğan pek sevgili bağımsız yapımcı Forgotten Keys, AER: Memories of Old oyunu sayesinde gezegemize sahip çıkmamız gerektiğinin mesajını farklı yollarla veriyor. Hikayemiz bizi şekil değiştirme özelliğine sahip olan genç kız Auk ile tanıştırıyor.

Eski Tanrılar zaman içinde unutulmuştur. Onları unutan ve inançlarını yavaş yavaş kaybeden insanlar yüzünden Dünya'ya yıkım hakim olmuştur. Sadece gökyüzündeki ada parçaları sayesinde az sayıda insan hayatını sürdürebilmektedir. Geriye kalan yaşama alanı ise tamamen karanlığa düşmek üzeredir. Auk olarak Void isimli bu karanlığı durdurmak zorundayız. Bunun için üç kutsal tapınağı ziyaret ediyoruz. Her biri bizi karanlık hakkında bilgilendiriyor ve gerçeği açığa çıkartmaya çalışıyoruz.

Auk olarak, oyunun bize izin verdiği sınırlar içerisinde kuş formumuza geçip, dilediğimiz gibi gezebiliyoruz. Oyun, bu noktada aslında keşif simülasyonunu andırıyor. Son zamanlarda belli oyunların türüne simülasyon etiketi yapıştırmak moda oldu, ben de o kadroya dahil olayım dedim. Yaklaşık 3 saat içerisinde tamamlanabilen oyunumuzun hikayesini daha kısa veya uzun sürede bitirebilmek tamamen bizim elimizde. Çeşitli başarım puanlarına bakıldığında oyunun gerçekten tek olayının gökyüzünde süzülmek olduğunu ilk dakikada anlayacaksınız.

Oyunda çeşitli hayvan ruhlarla tanışıyor ve onların bize sunduğu bilgiler doğrultusunda, farklı aşamaları ziyaret ediyoruz. Kimisi karlı dağların arkasında gizlenmiş bir mağara, kimisi muazzam güzellikteki çiçeklerle süslenmiş bir ada, kimisi ise sivri kayalıkların ardında yükselen bir kule... AER: Memories of Old, gizemli kutsal yolculuğun ardındaki etkileyici manzarasıyla birçoğumuzun kalbini çalmayı başarıyor.

Oyunumuz bulmaca severleri belli noktalarda tatmin etmeyi başarıyor. Artıları olduğu kadar eksileri de olan oyunumuzun ilk sorunu, kamera açıları. Kimi zaman kontroller insanı çileden çıkarıyor ve uçuş sırasında kaya parçasına saplanmış, debelenen bir kuşcuk haline gelebiliyoruz. Bu durum, karakterimizin insan formu için de geçerli. İşin daha çirkini de oynanışı etkileyen kamera sıkıntıları. Bu problem bulmacaları birkaç kere yapmanıza neden olunca, çığlık atmak isteyebilirsiniz. Diğer bir konu ise oyunun sonu biraz "hadi tahmin et bakalım ne oldu?" kafasıyla tamamlanmış gibi. Gönül isterdi ki hikaye namına daha fazla detay öne çıksın.

Kısacası AER: Memories of Old, beklentiyi fazla yükseltmeyen, 3-5 saat arası değişen oyun süresiyle mutlu olabilecek oyunculara özel, ilginç bir macera oyunu olmuş. İndirim zamanı beklenebilir. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

ARTI Şiirsel anlatımla süslenmiş açık dünya elementleri, şirin ve sade grafikler, başarılı müzik seçimleri

EKSİ Oynanış süresinin az olması, oynanışı etkileyen kamera sorunları

65



Yapım *Defiant Development* **Dağıtım** *Defiant Development* **Tür** *PC, PS4, XONE* **Platform** *Aksiyon / Kart Oyunu* **Web** *www.defiantdev.com/hof2.html*

Hand of Fate 2

Kartlar, şans ve kaderin muhteşem birlikteliği...

Alışılmış oyunların dışına çıkmak bazen bünyelere iyi gelir. Hand of Fate 2 incelemesi de benim için öyle bir tat oldu. İlk oyunu oynamaya fırsat bulamamış, sonrasında da aklımdan tamamen çıkıp gitmiş bir yapım olduğu için "İkincisi geldi inceler misin?" dendiğinde müthiş bir heyecan olmuştum. Oyun indikten sonra şöyle hafiften menüden sonrasına kafamı uzattığımda gerçekten olabildiğine keyifli bir oyunu geçmişte oynamayarak ıskaladığımı fark ettim.

Oyunumuz aksiyon/kart oyunu gibi değişik bir türde konumlanmış bir yapım. Seçtiğiniz kartlar sizin şansınızı belirliyor, devamında da bu şans ile duruma göre aksiyon alıyorsunuz. Önünüze gelen şans kartları bazen 3 şanslı 1 şanssız oranında gelebiliyorken bazen de durum tam tersi olabiliyor.

Oyunun bir diğer güzel yanı tüm bu olayları mistik bir ortamda, ilk baktığınızda falcıyı anımsatan birinin size anlatıyor oluşu. Oyunun bütün büyüsünü korumasını sağlayan yegane ortam bu bana sorarsanız. Mini oyunlar o kadar güzel ki, maceranın gidişatına göre oyun keyfine keyif katıyor. Sahne değişip aksiyon başladığında bu defa üçüncü kişi gözünden gördüğünüz karakterinizle amansız bir mücadeleye girişiyorsunuz. Rakipleriniz bazen hiç kolay olmayan yaratıklar olabiliyor. "Nasıl olsa keseriz biçeriz" düşüncesi ile öne atılmak yanlış bir tutum olur, benden söylemesi.

Oyunun grafikleri bence fazlasıyla yeterli ve bu türde bir oyundan beklentileri karşılayabilecek kadar başarılı. Sizi karşılayan gizemli arkadaşın bulunduğu ortamdan tutun da kartların efektlerine, mini oyunlara ve aksiyon dolu dövüş sahnelerine kadar her şey yerli yerinde ve hiç sırıtmıyor.

Sesler ve ambiyans da aynı şekilde doyurucu ve keyif verici içeriklerle dolu. Mistik bir dünyanın hissiyatını sonuna kadar veriyor.

Bu oyunu başkalarından dinlemek ya da izlemek bence hata olur. İçindeki şans faktörü sayesinde "kendi" kaderinizin çizdiği bir yolu yaşamanız asıl deneyimi sunuyor. Mümkünse ilk oyunu oynayın, eğer beğenirseniz zaten Hand of Fate 2'ye geçeceksiniz. Ama siz siz olun, gözden kaçırmayın! ◆ **İlker Karaş**

KARAR

ARTI Mistik oyunları sevenler için birebir

EKSİ Kart oyunu sevmeyen oyuncular için heyecan yaratmıyor

80

CINEMAXIMUM

SİNEMA KULÜBÜ
FIRSATLARI!

ÖZEL
GÖSTERİMLER

HEDİYE
POPCORN

GALA
DAVETİYELERİ

ÖZEL
İNDİRİMLER

HEDİYE
BİLETLER



SİNEMA KULÜBÜ'NE, GİŞELERDEN, WEB SİTESİNDEN VEYA MOBİL UYGULAMADAN ÜYE OLABİLİRSİN.

CGV
CINEMA CLUB

Keyfi Paylaş
cinemaximum

Yapım *Image & Form*
Dağıtım *Image & Form*
Tür *Aksiyon, Macera*
Platform *PC, PS4, XONE, Vita, Switch, Mac*
Web *imageform.se/game/steamworld-dig-2*



SteamWorld Dig 2



Konu keşfetmek olunca oyun oynamak ayrı bir keyfe dönüşür. Keşif üzerine odaklı oyunlar kervanına geçtiğimiz yıllarda katılan SteamWorld Dig, oyuncuları yerin dibine sürüklemek için geri döndü.

Madencilik diye bir meslek var şu dünyada. Yer altındaki bazı kaynaklar bir şekilde kıymetli olduğu için böyle bir meslek icat olmuş. Zor ve tehlikeli bir meslek ama bir o kadar da heyecan verici olsa gerek. Kaçımız madencilik diye bir mesleğe gönül verebiliriz bilemiyorum ama SteamWorld Dig 2, bu macerayı temsili de olsa bize yaşatmak için düşünülmüş bir oyun.

Aslında bu yapı ilk oyunla birlikte beğeni kazandı. Yerin dibine doğru ilerleyen ve bitmek bilmeyen bir maceraydı adeta. O ilk oyunu oynadığımı hatırlıyorum ama benim için uzun soluklu bir macera olamamıştı maalesef. Dolayısıyla ikinci oyunun ilk oyunun üzerine neler kattığı konusunda çok net fikirlerim olamayacak. Yani direkt olarak ikinci oyunun nasıl bir şey olduğu konusu üzerine odaklanacağız ama ilk oyuna yapılan göndermelere de ufak ufak yer vereceğiz.

SteamWorld Dig 2'deki kahramanımız Dorothy isimli bir robot. Hikayenin hemen başından anlaşıldığına göre ilk oyunun kahramanı olan Rusty'nin izini sürüyor. İlk oyunun sonunda Rusty ortalıktan kaybolmuş ve Dorothy de onun peşine düşmüş. Yine ilk oyundaki yer olduğunu tahmin ettiğim El Machino adlı madenci kasabasına yolu düşüyor ve olayın asıl kısmı, yani madencilik kısmı da böylece başlamış oluyor. Anlayacağınız, olayımız yerin dibine doğru kazmak ve kazmak... Yolumuza çıkan değerli taşları toplayarak bunları satıyoruz ve para kazanıyoruz. Kazandığımız paraları da ekipmanlarımızı geliştirmek için harcıyoruz. Böylece kazmamızı daha güçlü yapabiliyor, ışık kaynağımız olan feneri daha etkili bir hale getirebiliyor, topladığımız kıymetli şeyleri koyduğumuz çantamızı da geliştirebiliyoruz. Bazı daha değerli olan artifactler ise bize daha özel yetenekler sunuyor.

Görsel olarak şirin bir grafik yapısı var SteamWorld Dig 2'nin. Olayın asıl temeli olan keşfetme duygusunu da sonuna kadar körüklüyor. Aşama aşama zorlaşan ve yerin dibine doğru süregiden maceranın her yanı gizemlerle dolu. Genel olarak topladıklarınızı satmak ve ışığınızı tazelemek için tekrar yeryüzüne çıkmanız ve akabinde kaldığınız yere geri dönmeniz gerekiyor.

Genel hatlarıyla çok başarılı bir oyun olmuş SteamWorld Dig 2. İlk oyuna neden katlanamayıp bıraktım, hatırlamıyorum ama bu oyuna biraz daha fazla zaman ayıracağım gibi görünüyor. Keşif üzerine dayalı oyunlardan hoşlanıyorsanız bu başlığı kaçırmayın bence. Fazlaca eğleneceğinize garanti verebilirim.

◆ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Neşeli ve şirin görsel yapısı, keşfetme üzerine odaklı oynanış, yeni yetenekler ve mekanikler

EKSİ Tekrar oynanabilirliği zayıf

85











***Yapım** TT Games **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** bit.ly/2x96P7e **Türkiye Dağıtıcısı** Bilkom*

LEGO Marvel Super Heroes 2

Ve Marvel evreninde sıradan bir gün daha...

LEGO'nun her yeni oyun çıkarışında aklıma, bir poşet dörtgen parçayla robot ve ejderha yaptığım günler geliyor ve "Ben bunun çocukluğunu bilirim" gibi bir ruh haline bürünüyorum. Tamam, öyle hissetmem komik ama gerçekten de bir zamanların en popüler oyuncağı LEGO'nun evrimi, beni her seferinde şaşırtıyor.

Aslında, oynamış olanlar bilirler, LEGO'nun oyunları hep benzer konseptteler. Kendine özgü esprili diyaloglar, zor olmayan keyifli dövüşler, bol -çok bol- aksiyon, bulmacalar vs. Yine de LEGO konu edindiği her evrenin atmosferini kendi tarzıyla başarılı bir şekilde karıştırarak oyunlarını ilgi çekici kılıyor.

Şimdi burada olma sebebimize gelecek olursak; diğer oyunlarının çizgisinden şaşmayan LEGO Marvel Super Heroes 2 de klasik bir Marvel evrenine yakışacak şekilde renkli, eğlenceli, aksiyonlu ve bol kahramanlı. Peki bu oyunun diğer oyunlarla benzerlikleri ve onlardan farkları neler?

Çizgi roman yazarı Kurt Busiek'in yazdığı hikayede Kang the Counquerer, 16 farklı evreni nasıl ve açıkçası neden bilmiyorum ama birbirlerine karıştırıp Chronopolis isimli evreni yaratır. Kahramanlarımız da Kang'ı yenip evrenlerin durumunu eski hale getirmeye çalışırlar. Yani anlayacağınız sıradan bir süper kahraman günü daha. Bunca evren bir arada olunca tabii, oyunda müthiş bir süper kahraman bolluğu var. Seç beğen oyna, sana kalmış.

Tabii Kang Efendi bir ordu adama karşı tek başına savaşmıyor. Her bölümde karşımıza başka başka süper kötüler çıkıyor. Onları yene yene, planlarını suya düşüre düşüre oyunda ilerliyoruz. (Yenemezsek ilerleyemiyoruz tabii ki.)

Bu süreçte temel motivasyonumuz bulmacaları çözmek. Şimdi azıcık burada eleştireyim. Bazı yerlerde ilerlemek için ne yapmamız gerektiğini anlamak tam bir ölüm. Hele ki oyunun başında kır-parçala-sonra yeniden yap mantığını tam oturtana kadar her görevde gereksiz zaman harcadım. Çok basit bir şey için bile saçma sapan bir mücadeleye girdiğim oldu. Yani bence bulmacaların yönlendirmeleri daha iyi olmalıymış. Sık sık "Hocam bu soru hatalı!" moduna girmiş olmazdık.

Benden tavsiye; problemi çözmek için bir ipucu bulana kadar kırın dökün. Bulamazsanız daha çok kırın. Bence zaten oyunun en eğlenceli kısmı dağıtmak. Niye bilmiyorum, ama böyle bir olay var ve bence müthiş eğlenceli. Kırdığımız şeylerle de başka aletler üreterek problemleri çözüyoruz. Burada yetenekler önemli olabiliyor. Her süper kahramanın kendi yeteneklerine göre yapabildiği şeyler var; bu sebeple takımınızda kimlerin olduğu önemli. Bazı problemleri sadece belirli kahramanlar çözebiliyor. Yine de en önemlileri tüm karakterler kendi yöntemleri ile halledebiliyorlar.

Hikayeyi bitirdiğinizde ise oyun bitmiş sayılmıyor. Geçmiş bölümlere dönüp toplanabilir her şeyi toplayıp bulmacaları çözdüğünüz zaman oyun tamamlanıyor. Üstelik bu kısımda kendi takımınızı ve kendi özel LEGO süper kahramanınızı tasarlayabiliyorsunuz. Yani şu an sizi bir Gazman yapma fikri heyecanlandırmıyorsa bilmiyorum ne heyecanlandırır.

Vee geldik sonuç kısmına; TT Games, LEGO Marvel Super Heroes 2 ile, diğer Marvel oyunlarının çizgisinde benzer bir oyun daha ortaya koymuş. Gerçi ben Marvel'ın filmlerini de izlerken aynı hissi yaşıyorum; ama nasıl ki birbirine çok benzese de her film kendisini bir şekilde izletiyorsa, bu oyun da kendini oynatıyor. Zor olmayan kontroller, sevimli LEGO kötüleri ve istemediğiniz kadar süper kahramanıyla, eminim oyun sizi de saracaktır. Kısacası, hep dendiği gibi: Olmuş bu!

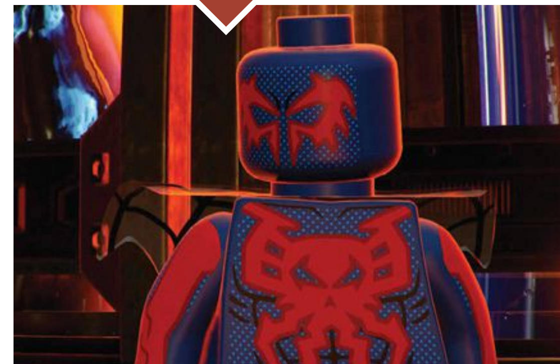
◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI 191 farklı karakter, her seviye oyuncuya uygun bir oynanış, eğlenceli ve kafa dağıtıcı bir atmosfer

EKSİ Kötü yönlendirme mekaniği, karışık bulmacalar, diğer oyunların çok benzeri bir konsept

85









***Yapım** Heavy Spectrum Limited **Dağıtım** Heavy Spectrum Limited **Tür** Macera **Platform** PC, PS4 **Web** www.oure-game.com*

Oure

Biraz Journey biraz Abzu... Biraz da sinir!

Journey, Abzu veya Rime gibi oyunların bir amacı da oyuncusuna huzur vermektir. Tatlı görselleri ve kulaklara bayram ettiren melodileri ile bu tarz oyunlar, başka hiçbir şey vaat etmiyorsa bile terapi niteliğindedir. 2016 yapımı aksiyon oyunu Shadow of the Beast'in yapımcısı Heavy Spectrum da gözünü bu türe dikmiş ve kendi huzur veren yapımlarını yaratmak için yola çıkarak Oure'ye hayat vermişler. Lakin doğru formülleri kullanmış olsalar da herhalde formülün yerlerini karıştırmışlar, çünkü ortaya bir an önce bırakıp kaçmak istediğimiz bir şey çıkmış!

Verilen ipuçlarından anladığımız kadarı ile kıyamet sonrası bir dünyada, titanların masallarını dinleyerek büyümüş olan genç bir oğlanı yönetiyoruz. Küçüklüğünden bu yana bulutların arasında süzülmeyi hayal eden çocuğun bu hayali sonunda gerçek olur. Çocuğun annesi ve babası oğlanı gizemli bir kapıdan geçirir. Kahramanımız burada ejderhaya dönüşerek uçabilmeyi öğrenir. Ayrıca anne ve baba bir de görev verir çocuğa: "Bir zamanlar dünyamızı korumuş olan titanları yeniden uyandır." Kahramanımız da ejderhaya dönüşebilmenin verdiği avantajı kullanarak bulutların arasında süzülüp macerasına başlar.

Oure'nin farklı, dikkat çeken bir konusu var. Ejderhaya dönüşüp uçabilme konseptini çok hoş buldum. Ayrıca titanları uyandırma görevi biraz Shadow of the Colossus oyununun tam tersi gibiymiş gibi bir izlenmiş veriyor. Bununla birlikte ilk bakış her ne kadar olumlu olursa olsun, derine indikçe kafaya sorular takılmaya başlıyor. Öncelikle hikâyeye tam anlamıyla hâkim olmak, olanı biteni anlamak zor. Neden bu çocuk ejderhaya dönüşebiliyor? Titanlar neden uyuyor? Bu gibi sorular insanın beynine hücum ediyor. Her bir titanı uyandırdığımızda oğlanın ailesi bilgi kırıntıları veriyor ama gerisi tamamen hayal gücümüze bırakılmış. Durum bu olunca bir süre sonra neyi neden yaptığını bilmemek sıkıcı olmaya başlayabiliyor. Üstüne bir de oğlanın ejderha formunun zor kontrolü eklenince ister istemez hevesiniz kırılabiliyor.

Oyundaki ana tema bulutların arasında uçup mavi küreleri toplamak ve bunlarla gökyüzünde bulunan makineleri çalıştırmak. Ejderha olarak göklerde küre toplarken oğlan formuna bürünüp bu makineleri çalıştırmak için küçük bulmacalar çözüyoruz. Bunlar: makineyi sağa it, eksik parçasını yerleştir gibi basit şeyler. Makine çalıştıktan sonra da titan uyanıyor ve sıra geliyor onu sakinleştirmeye. Bunun için de yine basit bulmacalar konulmuş önümüze. Örneğin kare şeklinde bir cihazı karşımıza çıkan labirentin çıkışına götürmek gibi. Bulmacalar basit ve birbirlerine çok benziyor. Dolayısıyla aynı şeyi birkaç kez yapmış gibi bir his oluşuyor.

Kontroller ise Oure'nin kırılma noktası. Oyunun ilgi çekmeyen hikâyesi, tekrarlanan bulmacalarının üzerine hantal ejderha kontrolleri eklenince oyundan alınan zevk kısa süre sonra yitiriliyor. Ejderhayı kontrol etmek, oyunun size sunduğundan daha büyük bir mücadele. Ejderhanın gücünün çok hızlı tükenmesi ve yavaşlaması, hız depolamak için sürekli bulutların içinden geçmek ve ekranı bulutların kaplaması, kamera açılarının hiç mi hiç yardımcı olmaması derken sinir olmamak elde değil.

Oyunun pastel tadındaki grafiklerine diyecek bir lafım yok lakin keşke blur dediğimiz efekt biraz daha az kullanılsaymış. Bulanıklaşmanın yoğun kullanılmasından dolayı özellikle uzakta karşımızda ne var görmek çok zor. Müziklerin de az ama öz olduğu Oure'yi bitirmek ortalama üç - dört saatinizi alıyor. Peki, bu üç - dört saate değiyor mu? Maalesef kontroller başta olmak üzere Oure, kağıt üzerinde iyi ama uygulamada sınıfta kalmış bir yapım.

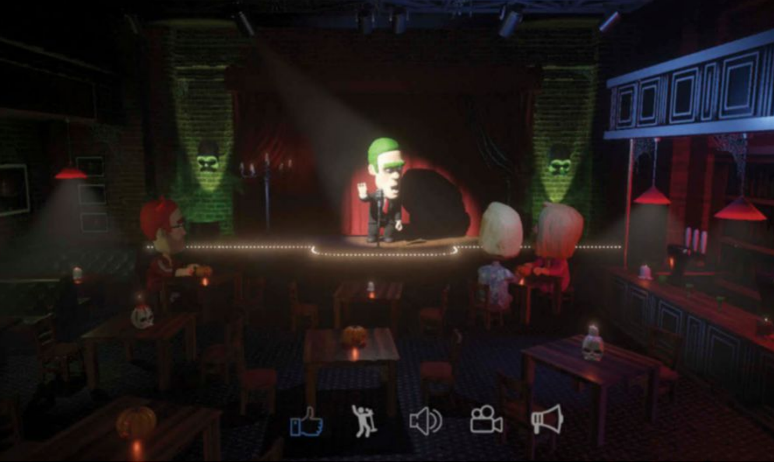
◆ **Olca Karasoy**

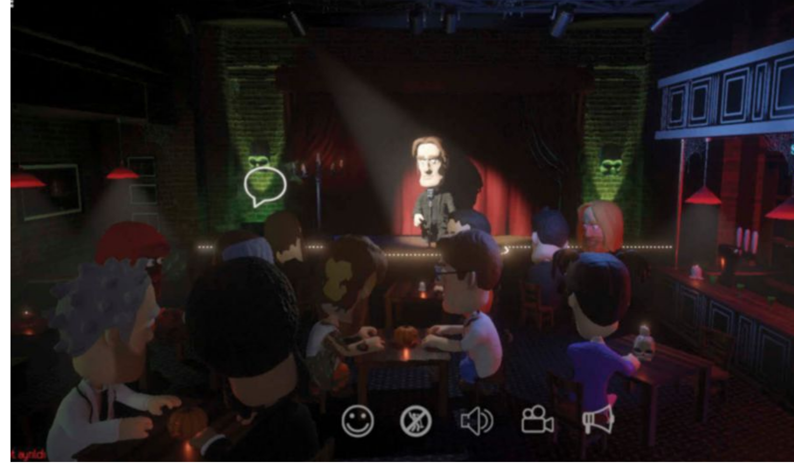
KARAR

ARTI Grafikler sevimli, titan uyandırma konsepti hoş bir düşünce

EKSİ Hikaye merak uyandırmıyor, başarısız kontroller ve kamera açıları, aşırı kullanılmış blur efekti

58





Yapım Lighthouse Game Studio **Dağıtım** Lighthouse Game Studio **Tür** Simülasyon **Platform** PC **Web** bit.ly/2xDJQ4O

Comedy Night

Çok sevilen yarışmamıza hepiniz hoş geldiniz!

Hiç sahneye çıkmayı düşündünüz mü? İçinizdeki Cem Yılmaz'ı ortaya çıkarıp kırıp geçmeyi? Ya şimdi size oturduğunuz yerden sahneye adımınızı atabileceğinizi, tıpkı bendeki gibi hiç olmayan yeteneğinizi yarattığınız bir avatarla sergileyebileceğinizi söylesem? Evet, karşınızda sahneye çıkıp performansını gerçekleştirebileceğiniz, fikir olarak dahiyane, içerik olarak ise insanlığın yaradılışına adeta ters düşen bir oyun var!

Comedy Night'a başlamadan önce içerik hakkında pek bilgim yoktu. Elbette ne oynayacağıma kısa da olsa bir göz attım ve herhalde sahneye çıkıp seyircileri eğlendirmeye çalışıyoruz diye tahminde bulundum. Yanılmadım da fakat sahneye bizzat bizim çıkacağımızı hayatta beklemiyordum. Oyunda Türkçe arayüz mevcut. Bu ne demek? Türkler de kendi sahne şovlarını yaratabilir demek. Oyuna girdiğimizde ilk olarak kendimize bir karakter yaratıyoruz. Koca kafalı, tipsiz ama komik karakterimizi yarattıktan sonra sıra geliyor ses yüksekliğini ayarlamaya. Yani oyuna isterseniz kendi sesinizle veya inceltilmiş haliyle katılabiliyorsunuz. Karakteri ve ses ayarlarını ayarladıktan sonra geliyor sıra trajikomik kısma!

Oyunda üç ana ve bir tane de duruma göre değişen oda tipi mevcut. Stand up gösterileri, fıkralar anlatabileceğiniz komedi, şarkı söyleyebileceğiniz müzik ve çift kişi sahneye çıkabileceğiniz çift mikrofon odası. Değişen oda tipi de o dönemde ne varsa ona göre adı değişiyor. Oyuna katılım şimdilik az. Odalar boş ama Avrupa sunucusunda adeta bir Türk gecesine denk gelecek kadar şanslıydım. Elbette hemen odaya daldım. Birisi sahnede ve benimle beraber üç - dört kişi de seyirciler arasındaydı. Şimdi, oyunun amacı sahnedekini dinleyip ona göre alkış gibi, yuhalama gibi, reaksiyonlarda bulunmak. Hani dedim ya fikir olarak güzel ama insanlığa ters diye. Anonim olarak bir odadasınız, sesiniz de incelmiş... Kitabına göre mi oynayacaksınız? Maalesef hayır. Sahnedeki adama sataşmalar, küfürler, kısacası beklenen. Seyirciyken de konuşabiliyorsunuz ve odaya girdiğimde ilk iş olarak "selamün aleyküm" dediğimde "aleyküm selam" diye cevap aldıktan on saniye sonra, sahnedeki arkadaş adının Hasan olduğunu söyleyen diğer karakterle küfürleşmeye falan başladı. Türk dostlarımızın yanından ayrıldıktan sonra bir Amerikan odasına girdiğimde sahnede kimse yoktu. Sadece bir adam ve ben masada oturuyorduk. Ne mi oldu? Küfür etti bana ve odadan attı. Sonra bir Japon "Yeteneksizsiniz" yarışmasına denk geldim. Odaya girdikten sonra uzatarak "konniçivaaaaa" dediğimde Japon kardeşler güldü bana. Hatta kızın biri taklidimi yaptı söylediğimi uzatarak. En medeni şekilde oynayan onlardı ve odanın ahengini bozmadan ayrılıverdim.



Şansımı birkaç gün daha denedim ve sonuç genelde hep aynı oldu. Ya boş odalar ya da küfürleşmeler. Bu arada, odayı kendiniz açtığınızda yönetici oluyorsunuz. Sahneye çıkanları sahneden indirebiliyor veya odadan kovabiliyorsunuz. Kovulduktan sonra ise herhangi bir ban yok. Buna büyük ihtimalle bir güncelleme gelecektir. Son olarak, sahneye çıkmak içinse sahneye çık butonuna basıyorsunuz ve sıraya giriyorsunuz. Sizden öncekiler işini bitirdiğinde veya kovulduğunda sıra size geliyor. İnternetin öneminden bahsetmeme gerek var mı? Comedy Night'tan iyi bir deneyim elde etmek için sağlam bir bağlantıya ihtiyacınız var.

Comedy Night fikir olarak güzel. Gelgelelim, işin içine bir nevi gizlilik girince başta bizim millet olmak üzere herkes sapıtıyor ve küfürler oyunun önüne geçiyor. Fakat ilerleyen zamanlarda gelecek güncellemelerle de ümit vadediyor. Şimdilik ise daha emekleme döneminde.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Sahneye çıkma konsepti ilgi çekici
EKSİ Oyunun amacından sapması, bazen internet kaynaklı yaşanan ses kopmaları

69

__Yapım__ Blue Mammoth Games __Dağıtım__ Blue Mammoth Games __Tür__ Dövüş __Platform__ PC, PS4, Mac __Web__ www.brawlhalla.com

Brawlhalla

Uçurumun kıyısında ölümüne savaşanlar!

Dergi üzerinden bir oyun elime ulaşıyorsa ve o oyun daha önce duymadığım bir indie yapımsa, ilk olarak görselleri incelerim. Brawlhalla için de aynısını yaptım ve başlangıçta oyunun Awesomenauts, benzeri, platform düzleminde akan ve MOBA elementlerini içinde barındıran bir türde olduğunu düşündüm, lakin bambaşka bir oyunla karşılaştım. Karşımda Awesomenuts benzeri bir oyun değil, turnuvalarını Twitch üzerinden takip ettiğim Super Smash Bros. türünde bir yapım vardı. Oyun, iki boyutlu bir grafik yaklaşımına sahip ve arena tarzı bir platform üzerinde geçiyor. Amacımız yumruklarımızla, tekmelerimizle ya da sonradan sahip olduğumuz silahlarımızla diğer oyuncuları platformun üzerinden aşağıya atmak. Bu basit oyun yapısı, oyundaki ilginç karakter mekanikleriyle birleşince oldukça eğlenceli ve mücadeleci bir hal alıyor. Oyunda 33 adet karakter yer alıyor. Başlangıçta sahip olduğunuz hiçbir karakter yok. Ancak oyunlardan kazandığınız altınlarla yeni karakterler alabiliyorsunuz. Maçlar fazla uzun sürmediğinden altın kazanmak da çok zor olmuyor aslına bakarsanız. Free to play türündeki oyunun en güzel yanlarından biri de bu. Brawlhalla'nın tek kişilik tarafı kısa ama eğlenceli bir oynanış sunuyor. Amaç basit, strateji geliştirmeye fazla kafa yormuyor ve rakibin ağzına ağzına vurup onu aşağı düşürmek için var gücünüzle uğraşıyorsunuz. Karakterler seviye atladıkça yeni kostümler ve yeni silah tasarımları kullanımınıza sunuluyor. Karakterlerin görünümleri oyuna etki etmiyor ama çok hoş kostümlerle karşılaştım, muhtemelen çoğunuzun da ilgisini çekecektir.

Oyunun temel mekaniklerine baktığımız zaman, düşmana ölesiye dayak atarken fareyi kullanıyor, klavyenin WASD tuşlarıyla karakteri yönlendiriyor, boşluk ile zıplatıyoruz. Karakterler oldukça hızlı hareket ettiğinden karışık dövüşlerde bizimkini gözden kaybetmek işten bile değil. Bu nedene oyunda kendi karakterinizi ve rakip karakterleri dikkatlice gözlemlemeniz gerekiyor. Silahsız olarak başladığınız oyunda kısa süre içinde gökten silahlar yağmaya başlıyor, siz de bunları yerden toplayıp rakibe pata küte giriyorsunuz. Savaş alanı olan platformun dışına uçtuğunuzda iki kez havada zıplama hakkınız bulunuyor ve bunu doğru şekilde kullanmak oyun alanına dönmenizi sağlıyor. Yine de bazı saldırılar karşısında geri dönemeyecek kadar uzaklara uçuyorsunuz, bu konuda yapabilecek bir şey yok.

Oyunun en güzel yanlarından biri PvP'yi de PvE'yi de hakkıyla oynatması. PvP oyunlarda normal ve ranked oyunlara dahil olabiliyorsunuz. Normal oyunlarda herkesin tek olduğu dört kişilik oyunlara, 1v1 oyunlara veya 2v2 oyunlara katılabiliyorsunuz. Ranked oyunlarda ise 1v1 veya 2v2 oyunlar yer alıyor. Brawl modunda ise her hafta farklı kurallarda oyunlara giriyorsunuz. Ayrıca oyunu yerel ağ üzerinden arkadaşlarınızla oynayabildiğiniz gibi custom oyunlarda bunu uzaktan da yapabiliyorsunuz. Oyunun PvE yönü de basit bot maçlarından farklı ilerliyor. Bu maçlar tekdüze bir oynanışa sahip değil, arkadaşlarınızla botlara karşı oynayabildiğiniz turnuvalar bile düzenleyebiliyorsunuz.

Brawlhalla türünün nadir oyunlarından biri olarak Super Smash Bros.'un oyun yapısını PC'lerimize getirmiş. Tamamen ücretsiz olarak oynanabilen oyuna bence göz atın. Kısa ama bağlayıcı oyun yapısı sebebiyle bir maç, iki maç derken saatlerinizi çalabilir.

◆ **Enes Özdemir**



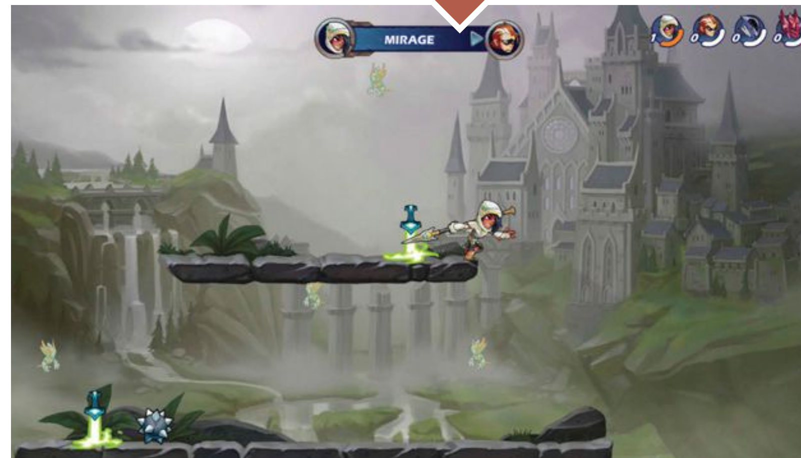
KARAR

ARTI Kısa ama son derece eğlenceli geçen oyunlar, sempatik karakterler

EKSİ Fazlasıyla basit dövüş mekaniklerine sahip, rekabet duygusunu yeterince iyi veremiyor

78







Yapım *ULTRA ULTRA* ***Dağıtım*** *ULTRA ULTRA* ***Tür*** *Aksiyon* ***Platform*** *PC, PS4* ***Web*** *www.echo-game.com*

ECHO

Işıltılı bir sarayda ilerlerken, tıpkı size benzeyen düşmanlarla karşılaşırsanız ne yaparsınız?

Eski Hitman geliştiricilerinin elinden çıkmış olan Echo'da uyuyan güzelimiz En, 100 yıl süren uykusunu sonlandırmış ve kayıp birini aramakla görevlendirilmiştir. En'i uyandıran London yapabileceklerini ve görevlerini anlatırken, kahramanımız ayaklanır ve "Saray" adı verilen bu yerdeki ziyaretine başlar.
Basit kontrollere sahip oyunun uzun bir açılış süreci var, bol merdivenli bir alanda London'ın sürekli bahsettiği Saray'a ulaşmaya çalışıyoruz. Siyah, havalı bir kostümümüz var, sırtımızda da enerjimizi aldığımız kırmızı bir küp. En'in sesi, Game of Thrones hayranlarına tanıdık gelebilir çünkü seslendiren Rose Leslie, dizideki rolüyle Jon Snow'un eski sevgilisi Ygritte.
"E artık yeter, nerede bu saray?", derken bir anda kendimizi bir binada buluyoruz. Saray bir süre karanlık, London aradığımız kişinin hayatta kalmış olamayabileceğini ısrarla söylerken kahramanımız onu bulmakta kararlı. Herhangi bir harita yok, nereye gitmemiz gerektiğini içgüdüsel bir şekilde bulmamız gerekiyor ama oyun bizi bir şekilde yönlendiriyor. Hakkını yemeyelim, London çok nadir de olsa aradığımız yeri gösterme inceliğinde bulunuyor. Ortamı aydınlatmanın bir yolunu bulduktan sonra buraya neden Saray dendiğini anlayabilirsiniz çünkü etkileyici süslemelere sahip, büyük avizelerle dolu, ışıl ışıl bir yerde buluyorsunuz kendinizi.



Koskoca yerde bizden başka kimse yok mu diye düşünürken bir anda En'in tıpkısının aynısı olan ama zombi yavaşlığında hareket eden kadınlarla karşılaşıyoruz. London, kullanabileceğimiz bir silahımızın olduğunu söylüyor ama bir bit yeniği ile karşı karşıyayız çünkü En, öyle diğer oyun kahramanları gibi düşmanına kurşunları soğukkanlılıkla boşaltabilen biri değil. Bir iki atış yaptıktan sonra enerjimizin dolmasına ihtiyacımız var, bunun için de ya enerji noktalarının yanına gitmemiz ya da kısa bir süre beklememiz gerekiyor. Bu arada öldürmek yerine kopyaların yanlarına gittiğimizde itip düşürebiliyoruz hatta çoğu zaman bu yöntemi kullanmak daha akıllıca. Kısa bir süre sonra kalksalar da o arada ortadan kaybolmak işten değil.
En'e benziyor olmalarının korkunçluğunu daha atlamamışken, saldıran kopyaların yapay zekâya sahip olduklarını ve oyun ilerledikçe En'in kabiliyetlerini bir bir aldıklarını görüyoruz. Oyunda belli zaman aralıklarında karartmalar oluyor ve bu da Saray'ın kendini güncelleme yöntemi. Her güncellemeden sonra kopyalar, En'in yeteneklerini biraz daha öğrenmiş oluyorlar, daha hızlı yürüyebilme, ateş edebilme, suda yürüyebilme gibi ve bizim onlarla savaşabilmemiz gitgide zorlaşıyor.
Bu birbirinden yetenekli düşmanlara karşılık, En bir süper kahraman değil, yapabilecekleri sınırlı. Hızlı koşması bile enerjisini tüketebiliyor o yüzden çok zor durumda kalmadıysanız kendi temposunda yürümesine razı olun. Yapay zekâya sahip olan kopyalarımız gitgide akıllanırken, "biz de Alice Harikalar Diyarı'nda geziyormuş gibi yürümeyi bıraksak da biraz hızlanabilsek iyi olurdu" derken buldum kendimi, laf değil.
Echo hayli ilginç bir aksiyon oyunu. Bu oyunda başarılı olmak istiyorsanız öncelikle sabırlı olmanız gerekiyor çünkü En, alışılmışın dışında bir karakter hatta normal insandan çok da bir farkı yok. Ben başta çok zorlansam da ilerleyen anlarda oyunun bu özelliğini sevdiğimi söyleyebilirim. Türü sevenler için de yeni bir soluk olacaktır. ◆ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Merak uyandıran hikaye, Saray'ın büyüleyici mimarisi
EKSİ Hep aynı mekânda dönüp durmak sıkıntı veriyor, karakter gelişimi yok, herhangi bir ödül sistemi yok

80









***Yapım** Studio Fizbin **Dağıtım** Kalypso Media, Headup Games **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.theinnerworld.de*

The Inner World The Last Wind Monk

Flüt-burunların hepsini kurtarmaya hazır mısınız? O halde Rüzgar Tanrıları daha fazla kızmadan maceraya atılsanız iyi olur!

Macera oyunlarına olan ilgim nedense hep LucasArts oyunlarıyla sınırlı kaldı. Çoğu efsane macera oyununun da onlardan çıktığını düşünürsek, fena da olmamış hani. Ama bu elbette bir gerçeği de beraberinde gün yüzüne çıkartıyor. Uzun zamandır bu türün oyunları arasında konusuyla ilgimi çeken veya çekse dahi bir yerden sonra sıkmaya başlamayan bir oyun olmamıştı. O yüzden kendimi sıkı bir macera oyunları takipçisi olarak göremeyeceğim. Ancak her şeyin bir kırılma noktası vardır. Acaba The Inner World, macera oyunlarına böylesine uzak kalan birisini dahi başından kaldırmayacak bir oyun olabilir mi?

Bundan yaklaşık 15 sene öncesinde bir anda ortaya çıkıp, halkı taşa çevirmeye başlayan ejderha başlı yaratıklar ortaya çıkıyor. Halk ise birden bire ortaya çıkan bu yaratıkların nedeninin bir şekilde Rüzgar Tanrıları'nı kızdırmaları olduğunu düşünüyor. Ve tam da halkın korkuyla titrediği, kaçacak yer aradığı bu anlarda ortaya bir kurtarıcı çıkıyor! Conroy, bir anda ortaya çıkıp bu yaratıkları bi sağ bi sol vurarak deviriyor ve sonrasında ülkenin yönetimindeki haklı yerini elde ediyor. Ve 15 sene boyunca da bütün Asposianları tanrıların gazabından koruyor. Ancak elbette en kara günde ortaya çıkan bu adamın aslında kurtarıcı değil o yaratıkların yaratıcısı olduğu ortaya çıkıyor. Yaklaşık üç sene önce ortaya çıkan bir diğer kahraman -bu gerçekten kahraman- Conroy'u yeniyor ve taşlaşmış halkı düzeltiyor. Ve sonrasında Robert, yani biz, üç sene boyunca taşlaşıyoruz ve oyun da tam olarak bu taşlaşmanın son gününden başlıyor. Kendimizi yardımcı kuşumuz ile kurtarıp oyuna dalıyoruz.

Oyunun başlangıcında Hitler kılıklı bir adamın ve bir sürü Aspodian halkının iki flüt-burunu yargılayışlarını görüyoruz. Eğer ilk oyunu oynadıysanız, orada yargılanan kadının aynı zamanda ilk oyunun kahramanı olduğunu fark etmişsinizdir. Bu arada asıl kahramanımız olan Robert da aynı zamanda bir flüt-burun yani burnundaki flütü çalarak Asposian'ın yaşamasını sağlayanlardan biri. Gel gelelim, kahramanımızın ortalıktan yok olduğu bu üç sene boyunca halk olayları biraz farklı hatırlamaya başlamış durumda. Onlara göre yaratıkları getiren ve halka saldırtan flüt-burunlar ve onların işgalinden koruyan kişi ise Conroy. Ve sırf bu yüzden flüt-burunların hepsini yakalayıp idama götürüyorlar. Bizim amacımız da Rüzgar Monklarını bulup her şeyi düzeltmek.

Oyun boyunca kontrol edebileceğimiz üç tane karakter var; Peck, Robert ve Laura. Üç karakterin de kendine has artıları olduğundan, oyun boyunca bu üçü arasında geçişler yaparak bulmacaları çözmeye çalışacaksınız. Zaten aksi takdirde bir şeyler hep eksik kalacağından bölümü geçmeniz olası değil. Örneğin; Peck uçabildiği için diğer karakterlerin ulaşamayacağı yerlere ulaşıp birçok yolu açmanızı sağlayabiliyor. Veya Robert flütünü kullanarak çevreyi manipüle ederken Laura'da aralarındaki en güçlü kişi olarak bunu kullanabiliyor. Bulmacaların bazılarının çok başarılı olduğunu söyleyemeyeceğim çünkü onları başarmak için sürekli bir deneme yanılma yöntemine giriyorsunuz. Yani yapmanız gereken şey ne olmadığı için elinizde ne varsa eşyalar üzerinde kullanıp, umarım bu işe yarar demekten başka çareniz kalmıyor. Burada büyük bir avantajınız var, onun için kutuya alalım sizi.

Son olarak ve yerim kalmadığından, oyunun diyaloglarının ve seslendirmelerinin çok başarılı olduğunu söylemem gerekiyor. Başarılı bir hikaye, müzik, seslendirme ve onlardan biraz daha az başarılı bulmacaların bulunduğu bu oyunu eğer macera oyunlarını seviyorsanız kesinlikle kaçırmayın. ◆ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Seslendirmler ve müzikler, ilgi uyandıran hikaye

EKSİ Ne yapacağımızı anlayamadığımız bazı puzzle'lar

75





Tür Arcade *Platform* iOS, Android *Fiyat* Ücretsiz

The Tower Assassin's Creed

Kule Atlayışı

Mobil oyun sektöründe insanların gittikçe daha iyi kavradığı ve çok tutan bir formül var. Popüler bir oyunu alıp onun ana mekaniğinin üzerine bir iki basit şey ekleyip piyasa sunuyorlar. Ve bundan para kazanan bir sürü insan hatta firma var. Aslında biraz daha abartıp mobil oyun sektörünün bu formül üzerinden yürüdüğünü bile söyleyebilirim. The Tower AC de tam olarak bu formül kullanılarak üretilmiş bir oyun. Oldukça popüler olan Stack oyununu veya bir benzerini mutlaka oynamışsınızdır. Onun kule kurma mekaniklerini alıp içerisine o kuleye tırmanan bir suikastçi ve üç tane özel güç eklenmiş. Eklentiler çok basit olmasına rağmen açıkçası yaptığımız kuleye suikastçinin çıkması ve sonrasında oradan aşağıya samanlara bir serbest düşüş yapması çok hoşuma gidiyor. Düşerken de topladığımız DNA parçaları ile hızlı başlangıç, zamanı yavaşlatma ve geri alma gibi bazı özellikler kullanabiliyoruz. Bunun dışında seviyeniz yükseldikçe de kule yaptığınız alan ve kulenizin yapısı değişiyor. Elbette uygulama içerisinde tırmanan suikastçinizi değiştirmeniz de mümkün. Göz atmadan geçmeyin. 8

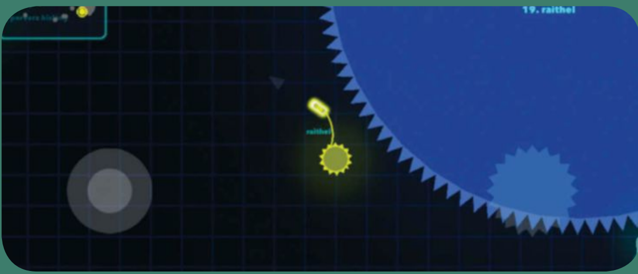


Tür Arcade *Platform* iOS, Android *Fiyat* Ücretsiz

Brutal.io

En zor io

Gün geçmiyor ki bir yeni io oyunu daha popüler oyunlar arasında yerini almasın. Havasından mıdır bilinmez ama sonu io ile biten oyunların mahkum olduğu bir durum sanırım bu. Mutlaka popülerliği ucundan köşesinden yakalıyorlar. Ancak iddia ediyorum, şu ana kadar hiçbirisi bu kadar zor olmamıştı. Öncelikle oyunda ilk defa kendimiz büyümüyoruz. Bu defa kuyruğumuza bağlı olan bir top var ve topladıklarımızla onu büyütmeye çalışıyoruz. Aynı şekilde bir başkasını öldürmek için de topunuzla onun savunmasız yerine, yani silindirimsi gövdesine vurmanız gerekiyor. Topa vurmanız pek bir etki yaratmıyor, sadece küçük olanın topu biraz daha küçülüyor toplar çarpıştığında. Oyunun yapısı iolara yakışır şekilde inanılmaz basit, buna rağmen oynaması çok daha zor. Şu ana kadar hiç kuyruk topunu devasa boyutlara çıkartmadım, genelde birkaç dakika içinde öldüm. Böylesine zor bir oyuna katlanabileceğini düşünenler kaçırmasın. 7



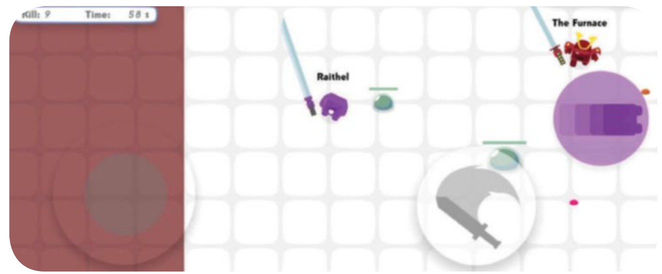


Tür Arcade *Platform* iOS, Android *Fiyat* Ücretsiz

Goons.io

io oyunlarının en özgünü

Bu ayı resmi olarak io ayı ilan edebilirim sanırım. Diyorum ya, io oyunları mitoz bölünmeyle çoğalıyor resmen. Goons.io'da türdeşlerinden farklı olarak bir samurayı kontrol ediyoruz. Veya keskin silahı olan herhangi birisini de düşünebiliriz tabii ama ben samuray diyeceğim. Ama böyle dediğime bakmayın, oyunda açabileceğiniz vampir, zombi ve benzeri birçok skin bulunuyor. Bunların bir kısmı beğeni ve takiple, bir kısmı reklam izleyerek, diğer kısmı ise oyunda belli başlı başarımları açtığınızda ortaya çıkıyor. En azından parasız bir şekilde 5 gün içerisinde toplamda 5 tane karakter açabilirsiniz diyeyim, siz anlayın. Öyle dalmışım ki ıvır zıvıra, oyun mekaniklerinden bahsetmeyi atlamışız. Efendim, karakterin elindeki kılıcı savurarak düşmanlarınızı öldürmeye çalışıyorsunuz. Bunun dışında birkaç saniyede bir kullanabildiğiniz ileriye doğru sıçrama özelliğiniz var. Hepsi bu kadar. Mutlaka denemeniz gereken io'lardan bir tanesi olmuş durumda. Kaçırmayın derim. 7





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Söz
2. Shadow Fight 3
3. Fire Up!
4. A Word
5. Lineage 2: Revolution

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Football Manager Mobile 2018
2. Plague Inc.
3. Hitman: Sniper
4. Construction Simulator 2014
5. Tank Hero



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Shadow Fight 3
2. Candy Crush Saga
3. Subway Surfers
4. Last Battlegrounds Survival
5. Fifa Mobile Soccer 18

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Star Vikings Forever
3. Spongebob Moves In
4. Dont Starve: Pocket Edition
5. Mini Metro



***Tür** Arcade **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz*

Sonic Forces Speed Battle

Mavi kirpi geri döndü

Mavi kirpimiz Sonic geri döndü. Aslında bir dolu oyunu var ancak bu sefer diğerlerinden çok daha eğlenceli bir şekilde geldi diyebiliriz. Aslında olayımız hep aynı Sonic oyunlarında. Ölümüne koşmak ve altın çemberleri toplamak. Elbette yanlış bir yere çarpınca üzerimizden dökülen altın çemberleri de unutmadık ama o başka bir konu. Sonic Forces'da ise işler kesinlikle farklı değil. Bu sefer online olarak üç kişiye karşı giriştiğimiz bir yarış var ortada. Oyun içerisinde yine alıştığımız şekilde dört ayrı koşu alanımız var ve aralarında geçiş yapabiliyoruz. Bol bol altın topladığımız bu oyunda, bir yandan rakiplerimizi oyunda kazandığımız özel güçlerle yavaşlatırken bir yandan da önümüze çıkan engellerden atlayıp, kayarak kaçmaya çalışıyoruz. Bu yarışların sonunda ise, artık her oyunda mutlaka olan, kutu açılışı gerçekleşiyor ve bunu sayesinde karakterlerimizi geliştirebiliyoruz ve altın kazanabiliyoruz. Bu arada oyunda toplamda 15 sonic karakteri var kullanabileceğiniz ve herbiride kendine has özelliklere sahip. Online olarak ne oyundan atma ne oyuncu bulamama gibi sorunlar karşıma hiç çıkmadı. Sonic hayranlarının veya yarış oyunlarını sevenler mutlaka bir göz atsın. 7





***Tür** MMORPG **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz*

Lineage 2 Revolution

Efsanenin 100 yıl sonrasına yolculuk

Bilgisayarlarımıza ilk kez 2003 yılında konu olan ve uzunca bir müddet en popüler MMORPG oyunları arasında sayılan Lineage 2, bir aralar 1 milyonun üzerinde aktif hesaba sahipti. Takipçisi de uzun bir beta sürecinin ardından bu yılın başlarında uzak doğu'da, 15 Kasım tarihinde ise batıda piyasaya çıktı. Lineage 2: Revolution bildiğimiz, sevdiğimiz Lineage dünyasında yer alıyor ve ana oyunun direkt olarak devamı niteliğinde. Olaylar Lineage 2'nin en son genişleme paketinde anlatılanlardan 100 sene sonra geçiyor ve kara büyü kullanan Karanlık Topluluğu adında bir kavim, Dünya üzerinde pek tekin olmayan bazı planlar yapmış durumda. İnsanoğlunun zayıf taraflarını bildiklerinden, son darbeyi vurmadan önce kibir ve gurur ile insanların en mağrur olanlarını bile yoldan çıkartmaya çalışacakken büyücü Hardin tarafından durduruluyorlar. Elbette bu hikayenin henüz başı ve Lineage 2: Revolution bir MMORPG oyunundan beklediğiniz her şeyi sunuyor. Quest'ler, raid'ler, klanlar, bolca loot ve elbette oyunun mobil cihazlarda rahatça yönetilebilmesini sağlayacak bazı arayüz değişiklikleri. Grafiksel açıdan da hayli başarılı olan yapım tüm bu arayüz değişikliklerine rağmen MMORPG oyunlarında alışık olduğumuz kamera açısı ve kontrol şeması sayesinde hayli rahat bir oynanış sunuyor. Neticede Lineage 2: Revolution, "mobile düzgün RPG gelmiyor" diyenleri çarpacak kadar başarılı bir oyun olmuş, mutlaka deneyin. 8,5



BATTLERITE

Erken erişimdeyken bile piyasadaki diğer MOBA'lar için ciddi bir tehdit haline gelen oyun popülerliğini sürdürebilecek mi?

Sayfa 86



ONLINE



Yapım *Stunlock Studios* **Dağıtım** *Stunlock Studios*
Tür *Aksiyon* **Platform** *PC* **Web** *www.battlerite.com*

BATTLERITE

Yiğitler çıksın meydane!

Battlerite, erken erişime ilk girdiği dönemde birçok yayıncı ve Youtuber'a kendisini oynattığı ve medyada geniş yer bulduğu için, kendisinden haberdar olmam çok uzun sürmemişti. Birçok kesim tarafından beğenildi ve benim de gerek tanıdık yönleri gerekse kendi özgü mekanikleri ile hayli dikkatimi çekti.

Battlerite, daha çok MOBA oyunlarında gördüğümüz karakter yapısını, MOBA türünden bağımsız bir oyun yapısıyla birleştiriyor. Direk olarak ekran görüntülerini incelemeniz, karakterler nedeniyle oyunun MOBA benzeri bir yapıda olduğunu sanmanıza sebep olabilir. Ama Battlerite, MOBA oyunlarında baskın olan stratejiden çok, aksiyonu öne çıkarıyor. Direk olarak şampiyonların birbirlerine bodoslama dalışını görüyoruz. Renkli grafikleriyle ve oyun yapısıyla sizi içine çektikçe çekiyor. Bu ay hem Brawlhalla oynarken hem de Battlerite oynarken aynı duyguyu yaşadım. Savaşlar fazla uzun sürmeden sona eriyor ve saniyeler içinde kendinizi yeni bir oyunun içinde buluyorsunuz. Renkli grafiklerden bahsetmişken, yapımcı ekibin özellikle efektler, çevre tasarımları ve çevre animasyonları konusunda oldukça iyi bir iş çıkardığını söylemeden olmaz.

Öncelikle oyunun alıştırma bölümünü oynamanız, size birkaç sandık kazandıracaktır. Bu nedenle burayı es geçmemenizi öneriyorum. Bu sandıklardan şampiyonlar için kozmetik eşyalar kazanabilirsiniz. Alıştırma bölümlerini oynadıktan sonra farklı bir oyuncu ile 2v2 olarak yapay zekaya karşı daha fazla maç deneyim etmeniz de yararınıza olacaktır. Birazdan anlatacağım oyun kontrollerinde uzmanlaştığınız zaman ise PvP maçlar için hazırsınız demektir. Oyunda elbette normal oyun modları kadar dereceli ligler de yer alıyor. Bu oyunlarda 2v2 ya da 3v3 maçlar yapabildiğiniz gibi, özel oyunlar kurup kuralları kendiniz belirleyebiliyorsunuz.

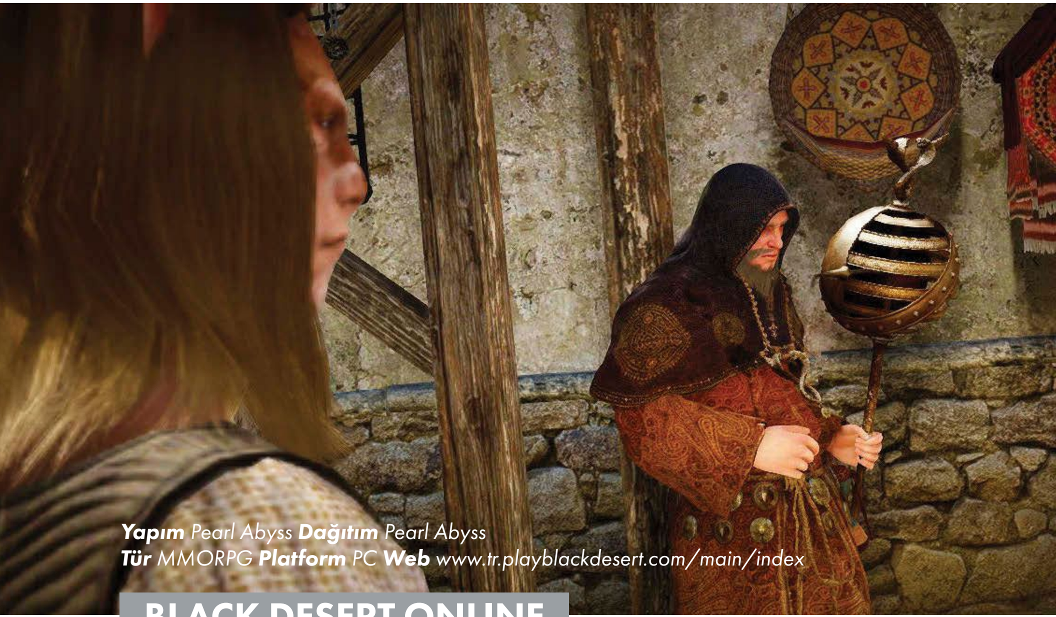
Battlerite'ın kontrol sistemi bir MOBA oyunundan farklı işliyor. WASD ile yönlendirdiğiniz karakterin beş farklı yeteneği bulunuyor. Fare'nin sağ ve sol tıkı ile temel yetenekler devreye giriyor. Q,E ve R ile birkaç özel yetenek devreye girerken, F tuşu ulti yeteneğinizi oluşturuyor. Üstelik bazı yetenekler gerekli yüke ulaştığında ekstra etki oluşturan mekaniklere sahip. Aslında ulti yeteneğinizi de bu şekilde kullanıyorsunuz. Her bir yeteneğin bekleme süresi varken, ulti yeteneğiniz, düşmanlara verdiğiniz hasar yük biriktirmesi ile aktif oluyor.

Destek, menzilli ve yakın dövüşçü olmak üzere üç farklı şampiyon rolü oyunda yer alıyor ama her bir rolde aslında yüksek hasarlara sahip roller. Elbette düşmana olabildiğince hasar verirken rolünüzün gereğini de yerine getirmeniz gerekiyor. Maçın süresinin uzaması halinde, arenaya bir enerji akımı yükleniyor ve arena dairesel olarak küçülüyor. Bu akımın içine girdiğinizde ise çok hızlı can kaybettiğiniz için oyun sizi sürekli olarak savaşmaya zorluyor.

İlerleyen zamanlarda daha fazla oyun modunun eklenmesi Battlerite'ı çok daha iyi bir oyun haline getirebilir ve en önemlisi eğlencesini kat kat artırabilir. Açıkçası şu anki hali ile oldukça başarılı ve eğlence sunan yapım, Steam'de tamamen ücretsiz ve Türkçe arayüz ile sunuluyor.

◆ **Enes Özdemir**





Yapım *Pearl Abyss* ***Dağıtım*** *Pearl Abyss*
Tür *MMORPG* ***Platform*** *PC* ***Web*** *www.tr.playblackdesert.com/main/index*

BLACK DESERT ONLINE

Uzun süredir beklediğimiz oyunun betasına kavuştuk!

Black Desert Online, 2015 senesinde Asya ülkelerinde yayınlandığında hem ülkemizde hem de Avrupa'da büyük bir ilgiyle karşılandı. Her ne kadar sunucu sadece bölgeye özel olsa da pek çok oyuncu, oyunu batıya gelmeden önce deneyim etmenin bir yolunu aradı, bir kısmı da başardı. Heyecanla beklenen Black Desert Online, tarihler 2016 Mart ayını gösterdiğinde Avrupa ve Kuzey Amerika'da yayınlanıp batı dünyasına kendini gösterdi. Ama biz Türk oyuncular büyük bir sürpriz ile karşılandık ve BDO'nun ülkemizde yayınlanmayacağını, ülkemizden Avrupa sunucularına giriş olmayacağını öğrendik. Pearl Abyss'in bu kararı adeta içimize oturdu ve ben de birkaç defa bu sayfalarda yapımcı ekibe sitemlerimi ilettim. Elbette bu durum birçok oyuncunun oyunu oynamasına mani olmadı ve VPN kullanımı gibi yollarla ülkemizde yer alan birçok oyuncu BDO'nun Avrupa sunucusunda yerini aldı. Ben ise kırgınlığımı sürdürdüm ve oyuna elimi bile sürmedim.
Birkaç ay önce ise Pearl Abyss bomba gibi bir haberle Black Desert Online'ın tamamen Türkçe olarak Türkiye'de yayınlanacağı haberini duyurdu. Elbette oyuna olan ilgim bir kez daha pekişti ve haberleri takip etmeye koyuldum. Pearl Abyss, daha sonra, oyunu Avrupa sunucusu ile aynı anda Türkiye'de yayınlamamış olmalarının nedenini açıkladı. Açıklanan bilgilere göre Pearl Abyss, tamamen Türkiye'ye özel yerelleştirilmiş ve Türk oyunculara daha iyi, daha yakından hizmet verecek bir sunucu oluşturmak istedi. Eh, bize de oynamak kaldı.
8-12 Kasım tarihleri arasında oyunun kapalı betası düzenlendi. Kapalı betaya sonradan eklenen iki sınıf ile beraber toplamda altı sınıf bulunuyordu. Bu sınıflar Savaşçı, Okçu, Büyücü, Sahire, Vahşi ve Cadı'dan oluşuyordu. Ben genelde ilk başladığım oyunlarda daima Okçu açarım ve kapalı beta testinde de dört gün boyunca bu sınıf ile haşır neşir oldum. Diğer sınıfları ise açık beta testine sakladım. Zira dört günde altı sınıfın hepsini incelemek pek de mümkün olmayan bir durum. Black Desert'ın piyasaya çıktığında 13 farklı sınıfa ev sahipliği yapacağını düşünürsek kapalı beta için 6 sınıf iyi bir rakam. Açık betada ise daha fazlasını, özellikle de Kunouchi veya Ninja'yı test etmek isterim.
Black Desert'ın kapalı betada 30. seviyeye kadar izin verdiğini gördük. Ancak bu 30 seviye oldukça hızlı akıyordu. Öyle ki daha oyuna girişimin 15.dakikasında birkaç antrenman kuklasına vurmuş, birkaç kişiyle konuşmuştum. İlk savaşıma hazırlanıyordum ki bir de baktım, yedinci seviyeyi bulmuşum.
Hiçbir şey yapmadan yedi seviye atlamak bana bir hayli garip geldi ve bu durumun kapalı beta etkinliğindeki sınırlı süre nedeniyle, oyunculara mümkün olan en kısa sürede üst seviye deneyimi vermek üzere hazırlanan özel bir durum olmasını umdum ki öyleymiş..
Kapalı beta testi, çok kısa ve orijinal yapıma göre oldukça kısıtlı bir içeriğe sahip olduğu için henüz Black Desert Online için konuşmak çok erken olsa da oyunun dinamik savaş mekanikleri oldukça hoşuma gitti. Farklı tuşlar ile farklı komboları gerçekleştirebiliyor, animasyon ve görsellik açısından doyumsuz bir görüntü ile karşılaşabiliyorsunuz. Elbette mekaniklerde kapalı beta testi olması nedeniyle ufak tefek buglar olması kaçınılmaz ama şimdilik göz ardı edilebilir detaylar bunlar.
Black Desert Online'ın kapalı beta versiyonu bana kendisini oldukça sevdirdi. Seviye sisteminin biraz daha ağırdan aldığını görecek olursak ve ilerleyen oyun aşamalarını açık betada daha net görebilirsek her şey kafamızda çok daha net oturacak gibi duruyor. Ha, unutmadan. Oyunun açık betası 6 Aralık tarihinde başlıyor ve belki de siz bu satırları okurken çoktan başlamış olacak.

◆ **Enes Özdemir**

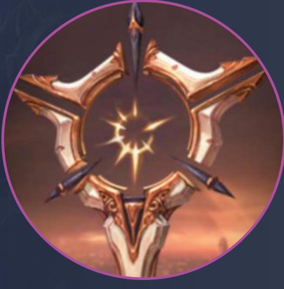




LEAGUE OF LEGENDS

SİHİRDAR POSTASI

Aslında daha önce PBE'de yeni rünleri denemiş olsam da son haliyle gelmeden önce size anlatmak istememiştim. Nihayetinde, 7 Kasım'da sona eren sezonun ardından yeni rünleri daha detaylı ve fırından yeni çıkmış halde inceledim. Yerimiz dar olduğundan ve oldukça detaylı bir konu olduğundan daha fazla beklemeden yeni rünlere göz atalım derim.
Temel yapıdan biraz bahsedelim isterseniz. Son gelişmeleri takip ediyorsanız bildiğiniz gibi, Yeni rünlerle beraber, rünler ve kabiliyetler birleşti. Artık tek bir yetenek ağacı altında rün dizilimimizi gerçekleştiriyoruz. Tamamen ücretsiz ve herkese sunulan rünler kategorize edilmiş durumda. İsabet, Hakimiyet, Büyücülük, Azim ve İlham olmak üzere seçebileceğiniz beş kategori mevcut. Bu kategorilerden birini seçtiğiniz zaman rün dizilimi yapabileceğiniz iki sütun çıkıyor karşınıza. Bu sütunlar birincil rünler ve ikincil rünler olmak üzere ikiye ayrılıyor. Birincil rünlere, eski sistemdeki anahtar kabiliyete benzer bir anahtar rün yerleştiriyorsunuz. Altında kalan üç boşluğa ise bir adet büyük rün, iki adet ise küçük rün seçiyoruz. Ardından ikincil rün sütununda yeni bir rün kategorisi daha seçiyoruz. Ancak bu defa anahtar rün seçemiyor, kategoride yer alan diğer dokuz ründen iki tane seçiyoruz. Her rün seçimimizde toplamda üç farklı rün arasından bu seçimi yaptığımızı da belirtmek isterim.



İsabet

İsabet rünleri nişancıların en önemli yardımcısı ve son sezonlarda gücü azalmaya başlayan nişancıların hasar potansiyelini daha da yukarı çıkarıyor. Hem saldırı hızı odaklı hiper taşıyıcılar hem de ani hasarı çok yüksek nişancılar bu rün setinden oldukça iyi bir şekilde yararlanabiliyor. Nihayetinde seçeceğiniz şampiyonun ani hasarı özelliğini mi yoksa daha çok efektif oyun stilini mi artıracağınız sizin elinizde. Bunun yanında Master Yi gibi saldırı hızının önemli olduğu ormancı şampiyonların da isabet rünlerinden faydalanabileceği açık.
Ayrıca İkincil rünler olarak, isabet rünleri, özellikle ani hasar veren ormancılar veya saldırı gücü kullanan orta koridor şampiyonları için de oldukça önemli.



Hakimiyet

Özellikle Kha'Zix, Rengar ya da Talon gibi ani hasar veren şampiyonların temel olarak seçmesi gereken, Hakimiyet yolu, yıkıcı bir etkiye sahip. Hareket hızı odaklı ormancılar için de efektif olabilecek olan bu rünler, saldırı gücü kullanan orta koridor şampiyonları için de etkili. Saldırı gücü şampiyonları için önemli yetenekler sağladığı için üst koridorda saldırı gücü kullanan ama tank özelliği sınırlı olan şampiyonların da temel seçeneği haline geliyor. Her ne kadar daha çok saldırı gücü şampiyonları için verimli olsa da, hem saldırı gücü hem de yetenek gücünü karma olarak kullanabilen şampiyonlar, değişken hasar veren bazı yeteneklerle çok daha tehlikeli olabilir. Ayrıca değişken hasar veren bu yetenekler, yetenek gücü kullanan orta koridorlarından etkili silahı olabilir. Ya da can çalma özelliğini de kendine eklemek isteyen bir nişancının ikincil rünleri olarak etkili olabilir.



İlham

İlham rünleri bence, oyun için devrimsel nitelikler taşıyan bir rün ağacına sahip. Gerek anahtar rünleri, gerekse büyük ve küçük rünleri oyunculara çok farklı yetenekler sunuyor. Rünlerin yapısı daha çok destek oyuncularına hitap ediyor. Özellikle altın tasarrufu sağlayan, rakip üzerinde baskı kurabilen ya da takım arkadaşlarına yardım etmeni sağlayacak rünler, seçiminize göre nasıl bir destek oyuncusu olduğunuzu belirleyecek. Hextech Sıçratıcısı ya da Dizginsiz Büyü Kitabı gibi, sihirdar büyülerine esneklik kazandıran rünler, diğer sınıfların da tercihi olabilir. Aslında İlham'ı devrimsel olarak nitelememin bir diğer nedeni de bu. İlham rünleri, LoL var olduğundan bu yana bildiğimiz ve sorgulamadığımız pek çok oyun kuralını esnetme niteliğine sahip. Yani bir düşünün. Altın biterse, eşya alamıyor oluşumuzu kaç kere sorguladık? Bu durum canımız tükendiğinizde öleceğimizi bilmekle aynı şey. Ama İlham rünleri bu kuralı esneterek markete borca girmemizi sağlayabiliyor. Ya da sihirdar büyüleri üzerinde oynamalar yapmamızı sağlıyor. Bu nedenle İlham rünleri benim için bu beş rün çeşidi içinde en etkileyici olanı.



Azim

Tankların bir numaralı önceliği ise Azim rünleri. Azim rünleri, savunma ve sağlık değerlerine büyük bir katkı sunuyor. Gerek toplam can, gerekse can çalma açısından oldukça etkili. Tanklar, Azim sayesinde, adeta bir canavar haline gelebiliyor. Rünleri ayrık ittirme uzmanlarının kolaylıkla kullanabileceği görüldüğü gibi, savaşçı tankların da ihtiyaçlarını karşılayabileceği açıkça görülüyor.
Azim rünleri ikincil olarak ise özellikle can çalmaya yönelik oynayan Warwick gibi şampiyonlar için etkili olabilir. Hatta duruma göre, bu tür şampiyonlar için birincil rün olarak dahi kullanılabilir.



Büyücülük

Zaten adından ve kalan tek rol olmasından dolayı bu rünlerin ne için kullanılacağını anladınız. Orta koridor için biçilmiş kaftan olan Büyücülük rünleri, hasar ya da mana odaklı bir rol çiziyor. Hatta hareket kabiliyetinizi artırıp oyun yapmanızı sağlayacak rünler de bulunuyor. Yine de mana bedeli kullanmayan Katarina benzeri şampiyonlar için, Ulti Şapkası gibi rünlerin olduğunu görmek de çok olumlu bir gelişme.
Ulti süresindeki bekleme süresini azaltan Ulti Şapkası, yine birçok sınıf için, ikincil olarak bu rünlerin kullanılmasını sağlayabilir. ADC'ler saldırı gücü ya da hareket hızı olarak Büyücülük ağacını ikincil rün olarak kullanabilir. Ya da dövüşçü tanklar savunma özellikleri ile bu rün setini ikincil rün seçebilir.

BIG BOSS

SANA YAP DEDİM!

MİKROMATİK ÜCRET

- Saat kaç oğlum ya, bu ne hava?
- Günler kısaldı patron, artık böyle erkenden kararıyor.
- Eh, sabah da karanlıkta kalkıyoruz, bu ne iş?
- Yaz saati uygulaması temelli hale getirildi, ondan patron.
- Karanlıkta kalkıp, karanlıkta eve gideceğiz desene, bu nasıl hayat?
- Patron dedem gibi sürekli isyan sorularıyla bitiriyorsunuz cümleleri, farkında mısınız?
- Heyhat!
- Hah, tam oldu.
- Şu yeni çıkan Star Wars oyununu oynadın mı lan? Battlefield 2 miydi...
- Yok, Battlefruit II.
- Hah o. Yapımcılar şahane bir iş yapmış, parayı götürmenin yolunu bulmuş diyorlar, doğru mu?
- Bunu hangi tüccar kafalı arkadaşınızdan duydunuz acaba...
- O seni ilgilendirmez. Ben bu işi beğendim. Bizim şu yeni oyunu hem tam fiyattan satacağız, hem de içine bolca mikromatik ücret koyacağız, hedefim bu.
- Mikromatik mi? Deterjanla birlikte mi vereceğiz oyunu?
- LAN! Ne alakası var? Öyle değil mi o işte; oyun içinde bir şeyler satıyorsun, ama çok da para koymuyorsun ki millet isyan etmesin. Küçük küçük yoluyorsun sonra oyuncuyu.
- Açık sözlülüğünüze hayran kaldım şu an.
- İşte ona mikromatik deniyor, sinirlendirme beni.
- Onun adı öyle değil bir. İkincisi o sisteme herkes isyan halinde şu an. Ancak oyunu bedavaya sunarsanız o sistem işliyor.
- Önerin nedir?
- Hiç böyle bir işe girmemek?
- Gireceğiz dedim ama?
- Sonra da fikrimi sordunuz?
- Senin kafanı kırmama çok az kaldı?
- Elinizdeki balyoz mu?
- Belki de?
- Tamam patron, pes ediyorum. İlla bu işi yapacaksak da çaktırmayalım bari.
- Hmmm. Mantıklı. O zaman şöyle yapalım, bu mikromatikleri, hazine kutularını daha kolay almak için bir öneri gibi sunalım? Nasıl? Şahane bence!
- Bu heyecanınız... 1000 kez yapılmış şeyi ilk defa bulduğunuzu düşünmenize üzülsem mi, "yaşlı adam, göz ardı et" mi desem bilemedim.
- Yaşlı dedendir lan!
- Doğru.
- Şuna ne dersin; oyuncu bir yerde başarısız olunca ekrana bir anda bir uyarı çıkacak ve, "Bu bölümü daha kolay geçmek ister misiniz? O zaman şu hazine sandığını satın alın!" diyecek.
- Oyuncu istemiyorum derse?
- Here is the catch: Oyuncuya öyle bir seçenek sunmayacağız. Hazine sandığını satın alana kadar geriye dönemeyecek.
- Bence direkt evini basıp neyi var neyi yok çalıp gidelim, daha ahlaklı olur.
- Öff, hiçbir şeyi beğenmiyorsun. Tamam, bir önerim daha var. Bu sandıklara oyun içi envanterin yanında kız arkadaş kazanma şansı da ekleyeceğiz. Tabii ultra rare olacak bunun olasılığı ama çıkarsa, oyuncuya bir de kız arkadaş vereceğiz.
- Patron? Yemin ederim beyin hücrelerinizin yenilenmesi tamamıyla durdu. Bu dediğiniz insan ticaretine giriyor.
- Ne var oğlum ya, ne güzel hizmet işte... Bu tip şeyler niye yasadışı hiç anlamıyorum.
- Eyvah eyvah.
- Filmi mi diyorsun? Hazine sandığından envanter dışında film de çıksın? Kızlı erkekli?
- Patron dergiyi kapatıp gidecekler az daha konuşursanız, iyice şuurunuzu yitirdiniz ya.
- Bu dergi benzetmeni hiç anlamıyorum bazen. Fakat şunu bil ki o hazine sandıkları oyunda öyle ya da böyle yer alacak!
- Tamam yer alsın ama parayla satmayalım. Zaten kimse bizi sevmiyor, üzerine daha da fazla nefret toplamayalım.
- Oğlum nefret cennetten çıkmadır dememişler mi?
- O dayak değil mi?
- Evet, biraz sonra yiyeceğin şey...
- Benim ne günahım var patron; ben sizi ahlak yoluna davet ediyor, aç gözlülükten uzaklaştırmaya çalışıyorum.
- Bununla ilgili bir ayet oku da tam olsun.
- Bu işi doğru yapmanın tek yolu, sandıklardan çıkacak olan eşyaların tamamıyla kozmetik ürünler olması.
- Oğlum oyuncularımızın %95'i erkek, eyeliner verip de kimi kazanacağız? Onu bir tek sen kullanıyorsun, niye bilmiyorum!
- Bazı sırlar sır olarak kalmalı patron, bu bir. İkincisi-
- Valla balyozu yiyeceksin kafana şu sıralama huyundan ötürü!
- Kozmetik ürün dediğim o değil. Oyunda bizim karaktere farklı kıyafetler, işte yeni animasyonlar falan eklemeye yarayan, "olmasa da olur" denilebilecek özellikler.
- Olmasa da oluyorsa oyuncular niye alsın oğlum?
- Oyun dünyası hakkındaki bilginiz beni her geçen gün daha da şaşırtıyor. Acayip ilgi var bu tip kozmetik eklentilere.
- Ne çok kozmetik dedin lan... Ver şu eyeliner'ı bir de ben deneyeyim.
- Aa, gerçekten mi patron?
- Allah seni kahretmesin, yıkıl git şu hazine sandıklarını hazırla! Ben kum torbası yumruklayıp erkekliğimi geri kazanmaya gidiyorum.



APPLE iPhone X

Çok konuşulan, çok arzulanan iPhone X nihayet ete kemiğe bürünmüş haliyle karşımızda!

Sayfa 96



DONANIM

- **Altın** 9,0 - 10 puan
- **Gümüş** 8,0 - 8,9 puan
- **Bronz** 7,0 - 7,9



Logitech G903

Kablosuz şarj olabilen kablosuz gaming mouse!

Geçtiğimiz ayki Razer Lancehead incelemesinde de bahsettiğimiz gibi, "oyuncu dediğinin çevre donanımları da kablolu olur!" şeklinde yayılmış bir inanış var ve her ne kadar teknoloji gelişip bu durumun aksini kanıtlasa da, önyargıların tamamen kaybolması için biraz daha zaman gerekiyor. Logitech'in bu ay inceleyeceğimiz yeni ürünü G903 de bu inanışı boşa çıkartmak için tasarlanmış, en ufak detayına kadar ince ince işlenmiş bir ürün.

Logitech'in bir önceki kablosuz high-end mouse'u olan G900 ile hemen hemen aynı tasarıma sahip olan G903, iki renkli selefinden tamamen siyah renkteki tasarımı ile ayrılıyor. Aynı zamanda G900'ün yumuşak üst yüzeyi yerine sert plastikten bir tasarım tercih edilmiş ki kullanımı son derece rahat olsa da herkesin hoşuna gitmeyebilir.

G903 tamamıyla oyuncular için tasarlanmış bir kablosuz mouse demiştik. Ürün, açık konuşmak gerekirse kablosuz haliyle bile hemen hemen tüm kablolu oyuncu mouse'larından hızlı. 1ms tepki süresine sahip olan G903, bunu sağlarken daha önce G900'de de bulunan Lightspeed teknolojisinden faydalanıyor.

Razer Lancehead'de 16.000dpi lazer sensör tercih edilirken Logitech'in çözümü en iyi optik sensörlerden birisi olan ve maksimum 12.000dpi hassaslığa ayarlanabilen PMW3366 olmuş. Bu hassaslık seviyesini mouse'un üzerinden kolayca ayarlamak mümkün. Aynı zamanda sağ ve sol tarafta bulunan mıknatıslı tuşlar istendiğinde sabit panel ile kolayca değiştirilebiliyor.

G903'ün fark yarattığı bir diğer nokta ise kablosuz şarj özelliği. Logitech PowerPlay adı verilen ve kablosuz şarj sağlayabilen bir istasyon gibi çalışan bu mouse pad'i test edebilme imkanımız olmadı ancak bunu kullanmak istediğinizde G903'ün altında bulunan yuvaya PowerCore modülünü takmanız gerekiyor. Gerisi günlük işinize devam etmenizden ibaret ve G903 bu sırada yavaşça kendisini şarj ediyor. Tam şarjın 8 saatten fazla sürdüğünü de belirtelim ancak bir kez doldurduğunuzda mouse'u ışık efektleriyle 24 saat kullanabilmeniz mümkün. Normalde PowerCore'u yerleştirdiğimiz yuvaya 10gr'lık ağırlık koyabileceğinizi de belirtelim.

G903 hem tasarımı, hem hassaslığı hem de kullanım kolaylığı ile kısa sürede beğenimizi kazanan bir ürün oldu. Eleştirebileceğimiz noktalar ise her bütçeye hitap etmeyen yüksek fiyatı ve ilk anda ürünün kalitesini belli etmeyen siyah, sert plastik dış yüzeyi. Logitech G903 piyasada 599TL civarına bulunabiliyor. Eğer kablosuz mouse'a geçmeyi düşünüyorsanız kesinlikle piyasadaki en iyi alternatiflerden birisi ve muhtemelen en yenilikçi olanı. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Yüksek performans, kablosuz şarj desteği, 1ms kablosuz tepki süresi, ergonomik tasarım

EKSİ Yüksek fiyat, sert plastik dış düzey

89



LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ





Inca Empousa IKG-441

Oyunculara özel mekanik klavye

Mekanik tuşlu klavyelerden biri olan Empousa, özel tuş takımıyla oyuncuların son dönem mekanik klavye arayışlarına cevap verdiği gibi, RGB aydınlatmasıyla da oyuncuların parmaklarını renklere boyuyor. 11 farklı aydınlatma seçeneği ve tam 8 farklı gaming modu ile özel klavye setlerinden biri olan Empousa, oyun türlerine göre tuş aydınlatması sunuyor.

Empousa'nun kutu içeriğinde hem yön hem de WASD tuşları için farklı anahtar seçenekleri mevcut. Bunları rahat değiştirebilmeniz için kutuya bir cımbız da yerleştiren Inca, öte yandan oyuncuların klavye başında uzun süreler geçirdiğini düşünerek, kutuya bir temizleme fırçası da yerleştirmiş.

Empousa'nın herhangi bir yazılımı bulunmuyor. Tak ve kullan mantığını gözeten klavye, USB üzerinden hızlıca çalışmaya hazır. Klavyenin gerek oyun modlarını gerek aydınlatma efektlerini, çeşitli tuş kombinasyonları ile gerçekleştiriyorsunuz. Ancak bu kombinasyonları yalnızca ışıklandırmalarda kullanmıyorsunuz. Öte yandan multimedya kullanımı için de yapılandırmanız mümkün. Yine elbette arka aydınlatmanın parlaklık seviyesini ayarlayabiliyor ve Windows tuşlarını kilitleyebiliyorsunuz.

Empousa Gaming klavye, oyuncular için oldukça kullanışlı bir klavye seti. Özellikle geniş aydınlatma efektleri ve gaming modlarıyla, oyuncuların aradıklarına cevap veriyor. Elbette buna performans da dahil. Tuşların tepki sürelerini gayet yerinde bulduğumuz klavye, oyuncular için ideal. Elbette biraz sesli olduğu da bir gerçek; ancak bu oyuncular tarafından hoş karşılanacaktır kanaatindeyiz.

Inca Empousa IKG-441 mekanik gaming klavyeyi, şu an piyasada 298 TL fiyatla bulabiliyorsunuz.

◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Performans, 2 metre kablo uzunluğu, geniş kutu içeriği, konforlu bilek bölgesi

EKSİ Yazılımı yok

85

Toshiba OCZ TR200 240GB

Giriş seviyesi, ilgi çekici bir SSD

OCZ'yi bünyesine katan Toshiba'nın ürün gamındaki SSD seçenekleri artarken giriş seviyesine yönelik TL100, TR150 ve A100 ile Q300 serilerinin yerini TR200 serisi alıyor. Yeni serilerde artık OCZ bir alt seri adına dönüşecek. Her ne kadar NVMe esaslı yeni nesil SSD'lerin geleceği parlak olsa da bu seçeneklerin fiyatı düşene kadar SATA 6.0 Gbps bağlantılı SSD'ler bir süre daha devam edecek.

Klasik biçimde son derece ince ve kompakt bir ürün kutusuyla karşımıza çıkıyor. Bize gelen model serinin en düşük kapasiteli 240 GB versiyonu. Sürücü belirgin biçimde hafif ve alüminyum gövde 7 mm kalınlığında. 2.5 inç SATA sürücü destekli cihazlarla kullanılabilir. 3 sene garanti dikkat çekiyor.

SATA 6.0 Gbps bağlantısından ötürü en yüksek hız 600 MB/saniye değerine çıkabilir. En yüksek 1.6W güç tüketimiyle epey cimri ve DEVSLP modunda sadece 0.1W oluyor. Toshiba imzalı SSD Utility uygulamasını siteden indirip kurunca sürücü bilgileri geliyor. Firmware sürümünü görüp güncellemek ve sağlık bilgisi almak kolay. Bu modelin yazma sınırı 60 TB ve kullanım beklentisi 1.5 milyon saat.

ATTO genelde hep sıralı işlemlerde ve en yüksek değerleri göz önüne seriyor. Buna göre en yüksek okuma 560 MB/saniye ve yazma 544 MB/saniye olabiliyor yani teknik özellikler listesindeki rakamlar aşılıyor. Son nesil 3-bit 64-katmanlı BiCS Flash yongalarla veri yoğunluğunu arttırıp GB başına maliyeti düşüren TR200 serisi ilgi çekici giriş seviyesi SSD'lerden biri oluyor. Toshiba OCZ TR200 240GB modelinin fiyatı ise 364 TL olarak belirtilmiş durumda. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Uygun performans, ince ve kompakt tasarım, 3 sene garanti, yazılım

EKSİ Fiyatları düşen sıkı rakipleri var

83



Apple iPhone X

Akıllı telefonların Bugatti'si!

Günümüzde üst seviye bir amiral gemisi modeli satın almak için halihazırda 4 bin TL'yi gözden çıkartmanız gerekiyor. iPhone X ise, fiyatıyla tüm bu modellerin üzerine çıkarak 6099 TL'den ülkemize giriş yapıyor. Kura göre değişim gösterebilecek bu fiyat için küçük çaplı bir servet diyebiliriz.

Yeni iPhone X'un en önemli noktası, kuşkusuz çarpıcı ekranı. 5.8 inç OLED ekran, keskinlik, görsel kalite ve parlaklık bakımından en iyi iPhone ekranı. iPhone X'un kalınlığı 7.7 mm, ağırlığı ise 174 gram. En önemli yeniliklerden biri ise, kaldırılan Touch ID yerine gelen Face ID yüz tanıma sistemi, kurulumuyla ve kullanımıyla oldukça basit bir yöntem ve gözlerinizi, burnunuzu ve ağzınızı tam olarak gördüğü sürece hızlı çalışıyor.

Apple iPhone X kuşkusuz yüksek performansa sahip bir telefon. Ancak teknik altyapı bakımından iPhone 8 ile fark yaratmıyor. iPhone X'un teknik kadrosuna baktığımızda, Apple A11 Bionic işlemci görüyoruz. 6 çekirdekli bu işlemci bize 2.39 GHz frekansında güç sağlıyor. 2 adet Monsoon, 4 adet de Mistral çekirdeklerinden güç alan telefona, 3 GB RAM eşlik ediyor. Grafik birimiyse 3 çekirdekli Apple GPU oluyor.

iPhone X, yaptığımız ağırlaştırılmış pil testimizde, 12 saatin üzerinde bir çalışma performansı yakaladı. iPhone X'un çift ana kamerası, iPhone 8 Plus ile çok benzer yapıda, ancak küçük farklılıklar var. Ön tarafta yer alan TrueDepth kameraya baktığımızda ise, söylenecek çok fazla bir şey olmadığını görüyoruz. Portre modu ile alınan sonuçlar da gerçekten inanılmaz.

Peki, iPhone X'u satın almalı mısınız? Bunun için tek söyleyebileceğimiz, bir akıllı telefona 6000 TL üzeri para ayırabiliyorsanız iPhone X size göre olabilir. Aksi halde, hiç gerek yok. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Performans, güçlü OLED ekrani TrueDepth kamera, suya dayanıklı, kablosuz şarj

EKSİ Ekran kolay kırılmaya müsait, Touch ID yok, ekrandaki "çentik"

90



Noctua NH-L12S

Küçük kasalar için ideal

Kaliteden ödün vermeden sessiz işlemci soğutucuları ve fanlar geliştiren Noctua'nın dar kasalar için geliştirdiği yatay fanlı NH-L12S modeli hayli başarılı bir ürün. İnce radyatörden ötürü 95 Watt üstü TDP'ye sahip işlemcilerle kullanılırken dikkatli olunması öneriliyor. Overclock için ideal değil ve ince kasalarda sessiz soğutma için uygun.

Intel Soket 115X, Soket 20XX ve AMD tüm soketler için üç ayrı kurulum rehberi geliyor. Bunlarda yer alan görsellere bakarak anlamak son derece kolay. Arzu ederseniz Noctua logosunu yapışkan olarak kasanıza ekleyebilirsiniz.

Uzun montaj tornavidası, bir tüp kaliteli NT-H1 termal macun, LNA düşük hız filtresi yanında montaj somunları, üç ayrı set plastik pul geliyor. Siyah olanlar Intel uyumlu, beyaz olanlar AMD eski nesil soket ve gri olanlar AMD Soket AM4 uyumlu.

Fan arada olduğu için fanlı ya da fansız boyutları 128 x 146 mm ve yüksekliği 70 mm olan soğutucunun fansız ağırlığı 390, fanlı ağırlığı 520 gram.

Denemeler sırasında AMD Ryzen 5 1600X altı çekirdekli ve 12 komut işleyebilen işlemciyi sıcaklıklar sabitlenene kadar yükledik. Açık montaj kasada gerçekleşen deneme sırasında oda sıcaklığı 20C idi. Standart durumda fan hızı 1352 deviri aşmadı ve asla gürültüsü duyulmadı.

Noctua'dan bir diğer birinci sınıf işlemci soğutucusu. Kasası dar olup çok çekirdekli işlemciden vazgeçemeyenler, hem sessiz hem de serin tutabilmek adına bu soğutucuyu gönül rahatlığıyla kullanabilir. Farklı montaj seçenekleriyle engel tanımıyor. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yük altında bile sessiz, küçük form faktör, iyi tasarlanmış yapı ve kurulum

EKSİ Kahverengi fan çirkin görünüyor

89



TP-Link Archer C5400

Çekme sorununa kesin çözüm

Evinizde veya ofisinizde kullanmak için gerçek bir Wi-Fi canavarına ihtiyacınız varsa, elimizdeki bugün inceleyeceğimiz TP-Link Archer C5400 size göre olabilir. Zira üzerinde tam 8 anten bulunduran ve çift 5 GHz bant desteği ile yüksek veri transfer hızı sunabilen Archer C5400, toplamda 5334 Mbps'e varan teorik hız desteği gösteriyor. Bu anlamda, özellikle online oyun veya yüksek video akışı senaryoları için rahatlıkla kullanılabilecek durumda olan bu cihaz, router, yani yönlendirici olarak görev yapıyor.
Archer C5400'ün altyapısı bir hayli güçlü öğelerden oluşuyor. Çift çekirdekli 1.4 GHz Broadcom işlemciye sahip olan Archer C5400, ayrıca 3 farklı ortak işlemci ile 2.4 GHz ve çift 5 GHz olmak üzere üç bant üzerinde veri transferi gerçekleştirebiliyor.
Rakamsal değerleri önceki jenerasyon router cihazlar ile kıyaslayacak olursak, Archer C5400 ile yüzde 25 oranında performans artışı sağlayabildiğinizi söyleyebiliriz. TP-Link Archer C5400'ün aldığı sonuçları, sonuç bölümümüzde toparlayacak olursak, bu cihazın fazlasıyla güçlü bir router olduğunu söyleyebiliriz. Kablolu ve kablosuz, farklı bant ve farklı mesafe testlerimizde üst seviye sonuçlar üreten Archer C5400, bu anlamda yüksek beklentileri karşılayacak seviyede bir router oluyor.
Bu anlamda şu sıralar iyi bir router arıyorsanız, Archer C5400'ü rahatlıkla tercih edebileceğinizi söyleyebiliriz. Archer C5400'ü şu sıralarda 1520 TL olarak satın alabiliyorsunuz. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Üst düzey performans, güçlü teknik altyapı, agresif tasarım, jullanıcı dostu arayüz

EKSİ Birkaç kablolu bağlantı noktası daha kullanılabilirmiş

91



Klipsch The One

Müzik dinlemekten keyif alanlara

Klipsch The One, müzik dinlemeyi seven, bunu evinde veya ofisinde olduğu kadar mobil ortamlara da taşımaktan hoşlanan müzikseverlerin dikkatini çekecek bir ürün.
Klipsch The One, bir akıllı telefon, tablet, dizüstü bilgisayar ve diğer pek çok cihazla birlikte çalıştırabileceğiniz, evinizde veya ofisinizde severek kullanacağınız bir hoparlör olacaktır. 8 saate kadar da pil ömrü sunan hoparlör, böylece ideal bir mobil kullanım süresi sunuyor. Bu adımı kapatmadan önce son olarak cihazın yanında bir uzaktan kumanda olmadığını da söyleyelim. Minik bir uzaktan kumanda kullanışlı olabilirdi. Ancak ne yazık ki yer almıyor.
Hoparlörün dış yüzeyi olduğu kadar iç yüzeyi de özel bileşenlerden kurulu. İçeride geniş kapsamlı 2.25"lik sürücü ve 4.5 inçlik woofer yer alıyor.
Hoparlörün kenarlarına monte edilen bu pasif sürücüler, bas kaydını yükseltmek için kullanılıyor. Hoparlörlerin amplifikatörü 30 watt sunarken, 50 watt'lık pikleri de karşılayabiliyor. Böylece Klipsch The One, tam anlamıyla keyifli bir müzik tınısı yayabiliyor.
Açık söyleyeyim: Klipsch The One'ın karşısında saatlerinizi geçirebilirsiniz. En azından ben, incelediğim süre içinde, uzun bir zamanımı değerlendirdim diyebilirim. Ürünü piyasada 2170 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. Açıkçası fiyatına bakmadan önce, daha üst banttan satışta olur şeklinde düşünmüştük, bu anlamda fiyatıyla bizi şaşırttı diyebiliriz. Tabii ki yine de ucuz değil, ancak bu hoparlör özel bir yere konumlanıyor. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yüksek güç, temiz ve doğru ses, tasarım ve malzeme kalites, geniş işleme yeteneği

EKSİ Standart koşullarda agresif ses sunabiliyor, uzaktan kumanda yok

95



Sayfa
102

JUSTICE LEAGUE

DC Comics'in All-Star takımı uzun süredir beklenen filmi ile sinemalara iniş yaptı. Peki, beklentileri karşılayabildi mi?

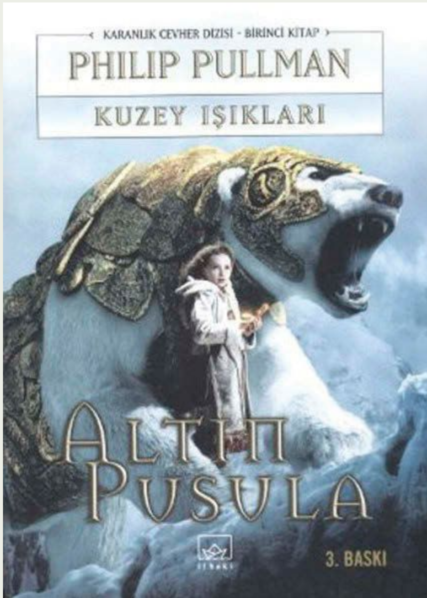
SEKİZ

Malumunuz mevsimlerden kışa adım atmış bulunuyoruz. Biz de dedik ki bu defa tek bir yapıma odaklanmayalım, bir mevsimden yola çıkalım. Bu bağlamda da **Kış Teması** aklımıza geldi ve bu çerçevede kışın neler yapılabilir, kış odaklı ne tür yapımlar var, bunlara bir göz atacağız...



Snowpiercer

Captain America'yı canlandıran Chris Evans'ın başrolde olduğu bu bilimkurgu veya distopya filmi, dünyanın buzul çağına girmesiyle birlikte yaşamaya çalışan insanların hikayesini konu ediyor. Hiç durmadan ilerleyen ve hareketle kazandığı enerji ile yolcuların yaşamını devam ettiren bir tren ve sınıf çatışması, Snowpiercer'ın özeti olarak görülebilir.



Altın Pusula Serisi

Sinemalarda Golden Compass adıyla karşımıza çıkan yapım aslında ülkemizde İthaki Yayınları tarafından yayımlanmış olan üç kitaplık bir seri. Philip Pullman'ın "Kuzey Işıkları", "Keskin Bıçak" ve "Kehribar Dürbün"den oluşan fantastik kurgulu serisi, özellikle konunun geçtiği coğrafya ile kış temasına son derece uygun.

Winter Soldier Sixth Scale Figure by Hot Toys

Evet, burada sadece isimden yola çıktık, itiraf ediyoruz. Yoksa kış mevsiminde kalkıp da Kaptan Amerika filminden fırlayan "Kış Askeri" figürünü almanın bir alemi yok. Ama figürü beğendiğimiz için burada tanıtmak adına da güzel bir fırsat yakaladık. 1400 TL gibi bir fiyattan satılan figür yaklaşık 30 cm boyutunda.





Steep

Ubisoft'un SSX denemesi olarak adlandırabileceğimiz Steep, aslında çok iyi bir oyun sayılmaz lakin ortada yeni bir SSX olmadığına göre, oyunlarda kar keyfini yaşayabileceğimiz tek bir seçenek kalıyor. Üstelik oyuna olimpiyat eklentisi de geldi geliyor, belki ilginizi çeker.

Masaüstü Oyunları

Dışarısı buz gibi, her yer kar, kış, kıyamet. Mecbur kapalı bir yerde olacaksınız. Bu fırsatı Warhammer'ın masaüstü oyununa sararak geçirmekten güzeli var mı? Tüm modellerinizi kendiniz boyadıktan sonra savaş alanında boy göstermek gerçekten çok iyi bir his veriyor.





Snowboard

Bu konuyu daha önce burada irdelemiştik lakin kıştan bahsediyorsak Kartalkaya, Palandöken, Uludağ, Erciyes gibi popüler kayak-snowboard mekanlarına gidip de kışı değerlendirmemek olmaz. Emin olun kışa anlam katan bir aktivite snowboard ve bir kez sararsanız vazgeçmeniz de olanaksız. Vakit erkenken başlayın, öğrenmesi çok kolay değil.

Trekking

Bu grubun üyesi olan bir LEVEL yazarımız var mı bilmiyoruz ama bazı kişiler de karın keyfini dağın tepesine çıkartarak değerlendirmeyi seviyor. Doğayla iç içe olmak adında bir eylem bu ve konuya ilginiz varsa kamp malzemelerini toplayarak şimdiden yola koyulabilirsiniz...



Buz Pateni

Yazın sıcağında buz pateni pistleri kapatıldığından buz patenine merak salarsanız bunu değerlendirmek için de kış çok güzel bir vakit oluyor. Buz pateni öğrenerek normal patene de geçiş yapmak gayet kolay üstelik. Yalnız pistte çok terleniyor, üstünüze kazak üstüne kazak giymemeye özen gösterin.



KÜLTÜR & SANAT

FİLM, KİTAP, MÜZİK

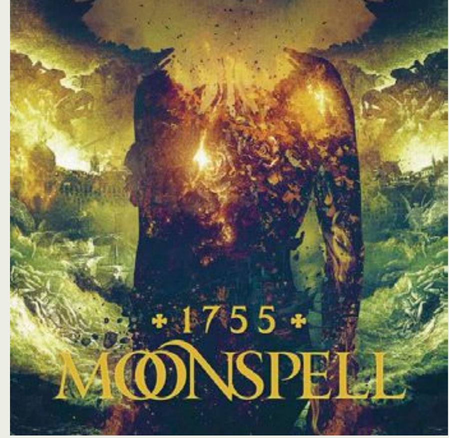
Havalar iyice soğumuşken evde geçirdiğimiz vakit de elbette artıyor. Gelin bu ayı sertçe vokallere ve birbirinden keyifli filmlere ayıralım.

ALBÜM

MOONSPELL

1755

Bunca yıldır müzik dinleyen, son bir yılını da LEVEL'ın kültür sanat köşesinde kütür kütür albümleri tanıtarak geçiren biri olarak, bazı grupları vokallerinin sırtladığını ve o vokalleri nerede olsa tanıyacağınızın hep altını çizerim. Moonspell de böyle bir grup. Öyle güçlü ve kültürlü bir vokale sahip ki, Fernando Ribeiro'yu duyunca asla hayatınız boyunca bir kez daha unutamayacağınızı çok net söyleyebilirim. Adına bakınca Portekizli bir orta saha oyuncusunu andırıyor gibi durabilir, aynı şekilde Moonspell'in kalbi kendisi. Maestro gibi sırtlıyor grubunu. Albümlere ve şarkılara katkısı inanılmaz. En sakin adamın bile derisinin altındaki vahşi kediyi uyandırma kapasitesine sahip olan bu grup, 1755 isimli albümünde de ezgileri, tercih ettiği enstrümanlar ve yorumları ile sizi ateşliyor. Bir önceki albümüne göre daha derli toplu ve daha ritmik olarak karşımıza duran 1755, bende Wolfheart hissi uyandırdı. Daha bir opera üzerine yoğunlaştıkları kombinasyonlar ile doyumsuz bir albüm olarak arşivinizde yerini alabilir. ◆ **İlker Karaş**



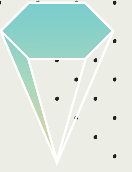
SİNEMA

JUSTICE LEAGUE

DC Filmlerinin kaderidir kötülenmek. Batman v Superman Adaletin Şafağı'nın ardından ilaç gibi gelen Justice League: Adalet Birliği, Zack Snyder'ın yönetmenliğinde hayat buldu ve bu sefer kedi olalı bir fare tutmuş gibi görünen DC filmi, aksiyonu kadar hikayesiyle de türünü sevenler için çekici özelliklere sahip. Hikayemiz bizi Bruce Wayne'in Dünya'yı tehdit eden bir güce karşı süperleri toplamasını konu alıyor. Tabii ki bu süper kahramanlarımız, grup oluşumuna hemen alışamıyorlar. Bu bağlamda konuyu orta derecede izleyiciye sunmayı başaran film, 70 ve 80'lerin popüler Batman, Superman müziklerini kullanmayı ihmal etmemiş. Süper kahraman filmlerini seviyor ve DC karakterlerine de hayransanız, IMAX kalitesinde bir Justice League: Adalet Birliği size lazım demektir. Pek tabii ki beklentileri yüksek tutmayıp, filmin tamamı bittiğinde hemen koltuğunuzdan kalkmamanızı öneriyoruz. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**







ALBÜM

EVANESCENCE SYNTHESIS ME

Bu kadının sesi ve yorumu hiç değişmiyor. İnanılmaz ya. Yıllar önce ne ise aynı tonda ve dozda ilerliyor. Biraz daha gündeme uyduruyor kendini ve devam ediyor. Sesinin parlaklığına diyecek söz yok, hep bir duygusal, hep bir içten vurgular var ve artık şarkılarında hatta albümde bu vibrasyonları çok daha keskin hissedebiliyoruz. Hatta bu albümde aralarda bir yerlerde tam siz albümde kendinizi kaybetmişken, eski bir dost sizi yeni hali ile karşılıyor. Bildiniz, Bring me to Life! Playlist'e hiç bakmadan altta dinlediğim sırada karşıma çıkınca bir tuhaf oldum. Hafif titredim, uzun saçlı halim aklıma geldi, o zamanlar gençtim tabi, gerçi şimdi de gencim! Öyleyim değil mi okur? Teşekkürler iltifatın için. ÇOK GÜZEL OLMUŞ BE KENDİ KENDİNE YAPTIĞI COVER! Yetmiyor bu attığı tokat, albümün sonlarına doğru My Immortal karşılıyor bizi. Lanet olasıca çok güzel bir albüme imza atmış, ekranı buğulu görüyorum ama görüyorum, anladın sen okur, bir sonraki albüme geçelim en iyisi, sen de dinle bunu kaçırma. ◆ **İlker Karaş**

ALBÜM

TARJA FROM SPIRITS AND GHOSTS

Arch Enemy için nasıl vokali gitti benim gözümde bitti dediysem aynı şekilde Tarja da Nightwish ile yolları ayırdıktan sonra kendilerini dinlemez oldum. Gerçi onların da bu duruma üzüldüklerini pek sanmıyorum. Lakin Tarja'cığım benim için bambaşkadır. Bu kadın İstiklal Marşı'nı yorumlasa eminim Viyana kapılarını söker geçeriz. Böyle bir güçlü ses çok nadir gelir dünyaya ve kendisi de bu gücü nasıl kullanması gerektiğini çok çok iyi biliyor. Havasından mıdır suyundan mıdır bilemiyorum söylediği şarkılara kattığı nüans inanılmaz. Bir anda kafanızda The Lord of the Rings sahneleri canlanıyor, sizi alıp götürüyor, hani uyku öncesi dinleseniz rüyalarınızın periler aleminde geçmemesi için hiçbir sebep yok! Bu albüm de en yoğun çalışmak istediğiniz zamanlarda arkaya atıp Nirvana'nın doruklarında işe odaklanma seansı sunuyor resmen. Albüme deprem etkisi yaratacak bir de şarkı sıkıştırmış Tarja, Amazing Grace! Gözlerinizi kapatıp dinleyin, iliklerinizde hissedeceksiniz daha başka bir şey diyemiyorum, anlatılmaz yaşanır! ◆ **İlker Karaş**





SİNEMA

TESTERE: JIGSAW EFSANESİ

Eski efsaneler kolay kolay ölmez. Testere: Jigsaw Efsanesi filmi de tam olarak bu mottoyla yola çıkmış. Filmde, John Kramer'ın öldüğü düşünülen ancak cinayetlerinin devam ettiği bir zamandayız. Gizemli cinayetlerin yapboz parçalarını birleştirmek, izleyici için son derece kolay. Michael Spierig ve Peter Spierig yönetmenliğinde hayata geçirilen film, +18 yaş kitlesine hitap ediyor. Önceki Testere serilerine yakından baktığımızda, ilk film kadar hiçbiri etkileyici olmadı. Durum böyle olunca 2017 Testere'sine ön yargıyla yaklaşıldı. Durum şudur ki Testere: Jigsaw Efsanesi, orta derecede başarılı bir korku, gerilim filmi olmuş. Eski serilerin müzikleriyle harmanlanan film, doğal olarak sırtını ağabeylerine dayamış. Ancak daha önce seriyi izlemeyenler için de tam gaz etkisinde. Beklentinizi düşük tutup, elinize mısırınızı alıp, boş vaktinizde izleyebilirsiniz. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

ÇİZGİ DÜNYALAR

Düşünsenize, yediğiniz, ağzınıza attığınız her şeyin bir hikayesi olduğunu keşfetseniz? Bu sizi heyecanlandırıyorsa, sizi Chew ile tanıştıralım...



Az önce alışveriş sepetime baktım ve gördüğüm meblağ biraz asabımı bozmadı değil. Burada iki sayfada çizgi-roman tanıttığımız için kimse bize ellerindeki kocaman serileri hibe etmediğinden, çizgi-romanları efendi gibi kendi paramla satın alıyorum ama sanırım bundan vazgeçeceğim. Ey JBC Yayıncılık. Ey Marmara Çizgi. Ey Gerekli Şeyler, Çizgi Düşler, Arka Bahçe Yayıncılık. Duyun sesimi ve elinizde ne kadar çizgi-roman varsa bana yollayın, yoksa bu güzide sayfaların sonu gelecek. (Bayağı tehdit ediyorum çaktırmadan.)

Şaka bir yana, çizgi-roman işine merak saldığınızda işin ucu kaçıyor. Ülkemizde artık çok fazla kaliteli yayın var ve hepsine sahip olayım derken maaşın yarısının bu tarafa aktığını fark ediyorsunuz. (Maaşım düşük.)

Bakın neler alınmayı bekliyor: Injustice'ın son ciltleri ve Ground Zero halen arşivimde değil. Olacak iş mi?! Iron Man'in yeni cildi çıkmış, Yeni Amazing Spider-Man, ve Age of Ultron'un Marvel Zombileri ile savaşı alınmayı bekliyor. İç Savaş 2, Beşinci Beatle ve dahası... Emrah Ablak'ın Hamsiyi Beklerken eserini de çok merak etmekteyim.

Her neyse, şuraya hesap numaramı bırakayım da belki halime acıyıp üç-beş bir şeyler atarsınız. Garanti Bankası, IBAN...



Tadarak katili bulmak

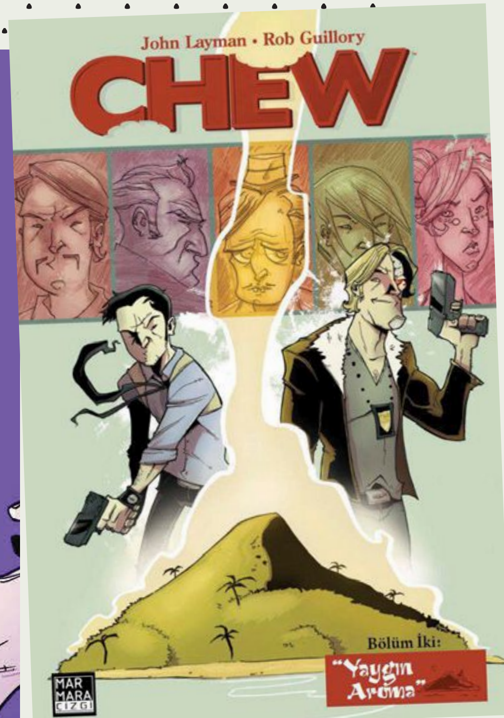
Peki bu ayki konumuz nedir? Biraz süper kahramanlardan uzaklaşarak, esprili ve çizimleri son derece konuya uygun olan bir esere göz atacağız. Marmara Çizgi'den çıkan ama yayın periyotu biraz asap bozucu olan Chew, bu ayın seçilmiş çizgi-romanı.

Yurt dışında kaç sayı olarak çıktığını araştırma zahmetine girmediğim ama Türkiye'de sadece dört cildi bulunan Chew, bir hayli değişik bir kurguya ev sahipliği yapıyor.

Polisiye olarak değerlendirebileceğimiz çizgi-romanda, başrolde birkaç federal ajan bulunuyor ama asıl kahramanımız Tony Chu'nun son derece enteresan bir yeteneği var: Herhangi bir şeyi tattığında, bununla ilgili gö-



Çizgi-roman işine merak saldığınızda işin ucu kaçıyor. Ülkemizde artık çok fazla kaliteli yayın var ve hepsine sahip olayım derken maaşın yarısının bu tarafa aktığını fark ediyorsunuz.



rüntüler görüyor. Maceralarda Tony'nin tattığı şeyler lezzetli hamburgerler de olabiliyor ama çoğunlukla çürümüş yiyecekler ve söylemekten çekindiğim pis şeylerden oluşuyor. Tony bunları tattıktan sonra cinayetin gizemini çözmek üzere birçok görüntüyle buluşuyor ve ekibiyle birlikte ipuçlarına doğru yola çıkıyor.

Ortada bir takım mistik güçler olduğu için maceralarda Tony'nin karşısına çıkan karakterler ve olaylar da bir hayli ilginç olabiliyor –ki hikayeleri güzel hale getiren de bu.

Çizgi-romanın tonu karanlık değil, ciddi hiç değil. Olayları güzelleştiren de bu; Chew son derece esprili bir anlatıma sahip ve başta söylediğim gibi bunu çizimler de destekliyor. Rob Guillory'nin bu anlamda gerçekten çok iyi bir iş çıkarttığını söyleyebilirim. Marvel olsun, DC olsun, birçok çizgi-romanda çizimler aklımda bile kalmayabiliyor ama ilk sayısını resmen yıllar önce okumama rağmen Chew'in çizimlerini bir bakışta tanıyabilirim.

Tony Chu'nun yanında, çizgi-romanda birçok iyi kurgulanmış karakter de bulunuyor. Chu'nun ortağı Jonathan Colby, yaşadığı bir olaydan dolayı sibernetik bir teknolojiyle donatılıyor. Caesar Valenzano sıkı bir suikastçı ve Amelia Mintz de Chu'nun en yakınındaki gurme kadın. Ciltleri okudukça bu karakterlere daha da bir ısınıyor ve yazarların daha da fazla karakteri karşınıza çıkartmasını istiyorsunuz.

Alıştığımız kahramanlar, Iron Man'dir, Wolverine'dir, Deadpool'dur, Superman'dir, Batman'dir; bu karakterleri görmek ve maceralarını takip etmek artık refleks gibi bir olgu ama onlara çok fazla maruz kaldıkça insan biraz farklı tarzlara da yönelmek isteyebiliyor. Hatta ben iyiden iyiye süper kahraman evreninden uzaklaşmış çizgi-romanlara yönelmeye başladım. Chew de işte burada çok iyi bir görev görüyor. Ne çok sanatsal ve sürreal, ne de Marvel-DC maceraları gibi alışıldık bir tarz sunuyor. Esprili ve farklı bir çizgi-roman serisi arayışındaysanız, Chew'i şiddetle öneririm.

◆ **Tuna Şentuna**



2018, animasyonun yılı

Büyük ihtimalle bu kadar dil döktükten sonra Chew'in ilk cildini bir yerlerden bulup okuyacak ve sonra da beğeneceksiniz. Daha fazlasını arama işine girdiğiniz bu noktada size güzel bir haber vereyim: Chew gelecek yıl bir animasyon filmine dönüşüyor. Henüz konu tam belli değil. Hatta çizgi-romandaki maceralardan biri mi konu edilecek, o konuda da bilgi yok fakat seslendirmenler belirlenmiş bile.

The Walking Dead'in Glenn'i Steven Yeun, filmin başrolünde olacak ve Tony Chu'yu seslendirecek. Bundan daha heyecan verici olansa Doctor Who'nun David Tennant'ının, çizgi-romandaki kötülerden biri olan Mason Savoy'u seslendirecek olması. Mason Savoy da aynı Tony Chu gibi bir cibopath; yani o da yediklerinin sonucunda psişik imgeler görüyor. Felicia Day'in de Amelia Mintz'i seslendireceği Chew animasyon filmiyle ilgili ilginç de bir bilgi bulunuyor. David Tennant yerine Mason Savoy'u Robin Williams'ı seslendirmesi düşünülmüş ama ani ölümüyle bu plan yatmış. Film için heyecanlıyız, bakalım ne kadar kaliteli olacak...

KÜLTÜR & SANAT

OTAKU CHAN

Animelerde RPG esintisi mi arıyorsunuz? O zaman siz bir MMO Junkie olabilirsiniz!



Birkaç senedir MMO temalı animeleri çok izledik. Hatta Sword Art Online gibi müthiş ün kazananlar da oldu. İçinde bulunduğumuz sezonda da hiç beklenmedik bir çıkış yapan Net-juu no Susume (Recovery of an MMO Junkie) bu temayı daha önce görmediğim bir şekilde kullanıyor. MMO temasına biraz gündelik daha yaşam ve komedi ekliyor.

Hikâye 30 yaşındaki Moriko Morioka'nın işinden ayrılıp Neet olmaya, yani evden çıkmayıp sadece oyun oynamaya karar vermesiyle başlıyor. İşyerinde hep fedakârlık etmekten, sırf toplumsal bir zorunluluk diye güzel giyinmek ve makyaj yapmaktan bıkmış bir kızımız Morioka. Bir nevi modern topluma küsmüş. MMO'lara da yabancı biri değil. Oraya sığınıyor işte. Kendisini daha da gizleyebilmek ve toplumsal normların dışına çıkabilmek için erkek bir karakter yaratıyor. Lily isminde şirin mi şirin bir healer kızımız da oyunda kendisine yardıma koşuyor. Bir süre sonra Morioka sadece oyun arkadaşlarıyla sosyalleşen biri haline geliyor.

Oynadıkları MMO'nun düşmanları bile çok komik çizilmiş. Ama asıl komedi Morioka'nın bir gün yakışıklı bir beyaz yakalıyla çarpışmasıyla başlıyor. Yuuta Sakurai (Sakura-chan) ve Morioka'nın (Mori Mori-chan) MMO bağımlılıkları farklı bir "slice of life" temasına evriliyor.

MMO temasını işleyen animelerde dediğim gibi asıl mesele SWO'da olduğu gibi aksiyondu. Daha karanlık işlenmiş Log Horizan aksiyonun yanında içinden çıkılamayan MMO dünyalarına daha gerçekçi bir hava getirmişti. Eh, .hack//Sign da bu temanın oldukça eskilerinden. İşi biraz daha eğlenceye vuran, farklı çizimleriyle ön plana çıkan No Game No Life'ı da bu temanın içine koyuyorum aslında. Sonuçta oyun dinamiklerini kendi fantastik dünyasına taşıyor. DanMachi'nin ya da KonoSuba'nın tüm o level atlama ve dungeon muhabbetlerini alın, Re:Zero'da dünyayı ilk başta MMO üzerinden anlatmasına kadar getirin.

Bütün dinamiklerini MMO'ya bağlamasa da bu temayı merkezine koyan animelerin çoğunun son dönemde çıktığını görebilirsiniz. Her halde günümüz popüler anlatımı biraz da buraya kaydı.

Önceden Alice gibi bir ağaç kovuğundan gidiyorduk fantastik dünyalara. Komşum Totoro mesela ağaç kovuğunu bünyesine dahil eden en güzel örneklerinden biriydi. Sonra kapılardan geçer olduk. Narnia, Harry Potter gibi. İşte bu kapı, Gate animesinde gördüğümüz gibi gerçek anlamda bir kapı olmaktan giderek uzaklaşıyor. Teknolojisi durmadan ilerleyen toplumumuzda fantastik alanlara gidişimiz VR gözlüklerden, bilgisayarlardan olmaya başladı. Bu yüzden de Yüzüklerin Efendisi gibi diyar fantazyalarının benzeri animelerle eskisi kadar çok karşılaşmıyoruz. MMO temasının giderek daha da karşımıza çıkacağı buradan belli.





Dies Irae'de n'oluyor?!

İkinci Dünya Savaşı'nda Berlin'de başlayan bir seri Dies Irae. Severim de bu temayı. İlginç şeyler çıkabiliyor. Ama lütfen biri bana

bu seride neler olup bittiğini bir anlatsın. Crunchyroll seriye birinci bölümden değil prequel sayılan 0'dan başlıyor. Eh, dedim ki izleyelim. Bu bölümde ana karakter gibi gözüken elemanın Reinhard Heydrich olması ilgimi de cezbetti. Ama seyirciye anlama imkânı bırakmadan bir hikâyeden diğerine atlayıp durunca dumur oldum TV karşısında. Heydrich aslında Heydrich değilmiş, kim olduğunu unutmuş, tüm dünyayı yıkabilecek güçte biriymiş, oradan hızlıca günümüz Japonya'sına gelmişiz...
Bir visual novel uyarlaması bu ve kickstarter'da gördüğümüz gibi VN fanlarının paralarıyla animeye uyarlandı. Ama yazık olmuş o paralara, ne diyeyim başka. Bu sezon ayırdığınız 20 dakikaya bile değmeyecek anime çoğunlukta. En azından ilk bölümlerini izleyip üzerine biraz araştırma yapınca harcadığım zamana üzülür oldum.

Black Clover

Bu sezon adından çok bahsettirdi. Çevremde bir sürü de seveni var. Çok fazla klişeden beslense de bazen o kadar rahatsız edici olmayabiliyor klişeler. Süper bir Shounen seri dendiği için başladım. Yerin dibine sokacak değilim ama yahu bir bölüm boyunca sadece bağırarak konuşan, sanki anası elinden şekerini almış bir veletmiş gibi sinir krizinin eşiğinde yaşayan Asta'yı görünce mangasını okumayı tercih ederim dedim. Mangasına bir şans daha vereceğim elbette. Harcamayacağım bu hikâyeyi.



Juuni Taisen

Şimdi bu seri hakikaten manasız, kesinlikle bir hikâyesi yok. Zodiac'taki 12 burç insanlaşmış, 12 senede bir kavga ediyor ve kazanan arkadaşın "dile benden ne dilersen" misali dileklerinden biri gerçekleşiyor. Tamam, hikâye bundan ibaret, çok bir şey beklemeyin yani. Ama her bölüm gördüğümüz şiddet ve aksiyonun sınırı yok. Yani sırf yemek yerken altta bir aksiyon dönsün derseniz keyifle izleyebilirsiniz. Özellikle de Usagi yani tavşan karakterine hasta oldum. Öyle böyle bir manyak değil.

Sezonun en iyisi Mahoutsukai no Yome

The Ancient Magus' Bride (MahoYome) mangasını takip ettiğim bir seriydi. Animeye uyarlandığını duyunca ne kadar sevindiğimi anlatamam. Bu sezonun çöllerinde bir vaha haline geldi. Bilenler bilir en sevdiğim serilerden biri Mushishi'dir. Bu seride de benzer bir hava var. Sakinliği, çizimleri, ağır ama keyifle ilerleyen hikâyesi biraz zaman tanırsanız insanı kendine âşık ediyor. Daha Batı ağırlıklı olsa da yokai'ler yani yaratıklar kendine has büyü dünyası, karakterlerin yaşadıkları travmalar ve derinlikleri...
Biliyorum, Hollywood ve shounen serileri bizi hızlı hikâye anlatımına ve aksiyona çok alıştırdı. Her şeyin hikâyeyle alakası olması gerektiğine inanır hale geldik. Geçen gittiğim Blade Runner atölyesinde Kutlukhan Kutlu çok hoşuma giden bir şey söyledi. "Filmleri de müzik gibi düşünün, hepsinin hızlı ritimlere sahip olması gerekmez, bazen sakin bir şeyler de dinlemek istersiniz." Ben de buna şunu eklemek istiyorum: Her zaman şarkının neyi anlattığına yani sözlerine dikkat etmek zorunda değiliz, bazen de kendimizi müziğin akışına bırakmalıyız. MahoYome tam da böyle bir seri. Kendinizi akışına bırakırsanız, melodisindeki ince nüansları keşfetmeye başlıyorsunuz.

2018'e girerken

2017'nin sonlarına geldik. Ocak ayında yine geçen seneki gibi senenin en iyilerini ele alacağım. Ama gelin biraz da 2018 kış sezonunda bizi nelerin beklediğine bakalım. Çok heveslenmeyin diyeyim baştan. Görseliyle, açıklamalarıyla ağzımızı sulandıran çok anime yok. Ama devam sezonlarından güzel şeyler bekleyebiliriz.



Yowamushi Pedal'ın devamı Glory Line kışın başlıyor. Zamanında MTV'de televizyondan izlediğimiz Basilisk'in on sene sonrasını anlatan Ouka Ninpouchou kesinlikle izleyeceklerim arasında. Nanatsu no Taizai'nin de (Seven Deadly Sins) yeni sezonu Imashime no Fukkatsu izleneceklerim arasında. Clamp severlere de güzel haber Cardcaptor Sakura'nın devamının geleceği. Darling in the FranXX mecha sevenlerin ilgisini çekebilir. Şahsen Evangelion, Gundam Orphan, FM Panic ve Fafner gibi müthiş serilerden sonra mecha konusunda ilgimi çeken güzel seri bulmakta zorlanıyorum.

Etkinliklerle geçen bir sene

Geçen sene olduğu gibi bu sene de GFA'daydık. Fantastik'in ne olduğundan kısaca bahsedip fantastik animelere değindik. Plastik model atölyesi yaptık. Geçen seneye göre hem yapıldığı yer hem de Avrasya Maratonu'nun da etkisiyle çok az insan görmek üzücüydü. Comikon benzeri bir kalabalık görmeyi arzu etmiştim oysaki. Lütfen bu tip etkinliklere destek verin, gelin. Yoksa hayallerimizi süsleyen büyüklükte etkinlik ve isimleri ülkemizde hiç göremeyeceğiz. Manganime.tr ekibiyle etkinliklerimiz de devam ediyor. Kasım ayında sizlerle Koe no Katachi'yi izledik. Misafir konuşmacımız Iku Nagashima Japonya'da liselerde görülen zorbalıklardan bahsetti. 16 Aralık'ta Tasarım Atölyesi Kadıköy'de Patema Inverted izleyeceğiz. Herkesi bekleriz.◆ **Merve Çay**

KÜLTÜR & SANAT

COS-PLAY REPUBLIC

Etkinlikler, ufak üniversite toplaşmaları, günümüzde sosyalleşmenin vazgeçilmez anahtarları.



Ülkemizdeki etkinlik sayısının gittikçe arttığı ancak aralarından sadece birkaçının barınabildiği zamanlardayız. Az cosplay, sadece cosplay, ayrıca masaüstü oyunları kapsayan etkinlikler, ufak üniversite toplaşmaları, günümüzde sosyalleşmenin vazgeçilmez anahtarları. Bu etkinliklere, fuarlara ne kadar önem veriliyor orası bilinmez ancak bu, iş. Herkesi mutlu etmek, katılımcıların isteklerini karşılamak, onları eğlendirmek, bazılarının ise hadlerini aşarak anlamsız davranışlarını kontrol etmek derken yüzlerce detayla uğraşmak çok zordur. Düşündüğümüzde belli fuar ve etkinlikler dışında karanlıkta kalmış çok fazla katılımcı var. Bunun nedeni sosyal medyadaki reklam kapasitesinin az kullanılması veya yanlış insanlarla çalışmak. Yazının devamında göreceğiniz çeşitli isimleri iyice düşünmenizi isterim, zira bunları sosyal medyadan sorduğum arkadaşların verdiği cevaplar.

Geçtiğimiz ay Facebook profilimde "sizce ülkemizdeki cosplay barındıran ve genel kültürle süslenmiş etkinlikler, fuarlar hangileri?" diye bir soru sordum. Verilen cevaplara baktığımda topu topu altı farklı isimle karşılaştım. Bazılarına itiraf etmeliyim ki gitmedim, çünkü ya son dakika haberim oldu ya da hiç bir yerde göremedim. Bunun aslında olmaması gerekir, eğer fuar veya etkinlik yapıyorsan, katılımcı da lazımsa (ki lazım tabii yoksa evde kısır toplaşması da yaparsın ne var yani) o zaman gerekli basın kuruluşlarıyla iletişime geçmek, sosyal medyada etkinliğin barındıracağı sürprizleri öne çıkartmak gerekir. Ne yazık ki henüz etkinlik ve fuar organizasyonu konusunda deneyimli ekip sayısı oldukça az. Durum böyle olunca, insanların kendi arasındaki çatışmasından dolayı sona eren başarılı etkinlikler de oluyor. Siz, bunlardan biri olmayın. Bu yola çıkarken unutmayın ki katılımcıyı mutlu etmek gibi bir göreviniz var. Amacınız asla yanlış şekilde diğer etkinlik sahiplerinin ayağı kaydırmak veya başka insanların işini baltalamak olmamalı. Konuyu farklı noktalara çekmeden gelin insanların en sevdiği etkinlikleri sıralamaya başlayalım.

Her şey ufak bir cosplay partisiyle başladı

Yalan! Etkinlik kafasını çok uzak geçmişe sürükleyince, karşımıza aslında e-spor'un çıktığını biliyor musunuz? Turnuvaların yer aldığı minik toplaşmalar falan. Genel olarak baktığımızda Türkiye'de her gün etkinlik düzenleniyor. Biz ise bunların çoğunu ya kaçırıyoruz ya da ilgi alanımızda olmuyor. Kitap fuarı, yemek fuarı, mobilya fuarı, çeşitli konferanslar, LARP'lar (Live Action Role Play), Google eğitimi, kişisel verileri koruma eğitimi, konserler, tiyatrolar, basket maçları, bale, stand-up ve çok daha fazlası. Gün geçtikçe daha fazla insanla, ortak etkileşime girebileceğimiz birçok etkinlik ortaya çıkıyor. Bunları takip etmenin en güzel yolu ise



Her etkinlik kendi içerisinde özel temalara ayrılabiliyor.



internetin nimetlerinden yararlanmak. Başka türlü gazete, broşür vb. basılı yayınlardan da gerekli bilgiyi alabilirsiniz.

Metucon
Önceliğimizi FRP (Fantastik Rol Yapma), board game, genel kültür sevenlerin vazgeçilmezi olan Ankara Metucon'a verelim. Özel bir cosplay yarışması barındırmayan Metucon, herkes tarafından tercih edilmiyor ancak pek sevgili Çatı'nın sayesinde katılım oranını bayağı arttırıyor. Amaç sıcak çayımı yudumlayıp, uygun fiyatlı her türlü yemeği yerken, muhabbet ortamında genel kültüre doymak ise adresiniz Ankara Metucon olabilir. Tabii ki tek FRP barındıran etkinlik Metucon değil. Onun gibi İstanbul, Ankara ve İzmir'de çeşitli FRP buluşmaları düzenleyen Facebook grupları da mevcut. Benim tavsiyem Facebook'un etkinlik sekmesini açmanız ve biraz kurcalamanız.

İzmircon
Çok öne çıkmasa da FRP konusunda hala aktif bir şeyler var. FRP ölmez zaten (kalp kalp). Alt kültür fuarı olarak kendisini tanıtan ve uzun süredir aramızda yer alan diğer bir etkinlik ise İzmirliler için gelsin. 40 kişilik gönüllü kadrodan oluşan İzmircon, 2003 yılından beri aktif. Söyleşiler, cosplay yarışması, çeşitli alan oyunları derken kimi zaman temaya uygun bir alanla karşımıza çıkıyorlar.

Yucon
Buna benzer diğer bir etkinlik ise Yucon. Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü'nün hayata geçirdiği etkinlik aynı şekilde FRP, workshoplar, e-spor turnuvaları gibi aksiyonlara sahip.

Halicon
Başka üniversite etkinliği olan Haliç Üniversitesi BKFK'nin Halicon'unu da unutmamak gerek. Nakit para ödüllü cosplay yarışması, Heartstone gibi çeşitli turnuvalara ufak girişimlerin yanında giriş ücretsiz.

Goblincon
Bu yıl ilki gerçekleşen Goblincon da fazla konuşulan etkinliklerden. Çeşitli turnuvalar, ödüllü cosplay yarışması, LAN party, panel ve imza seansı derken dışarıdan bakıldığında oldukça renkli. Yaşanan çeşitli aksaklıklar doğal olarak etkinliği biraz geri plana attı ancak seneye bunların yaşanmayacağını umarak, daha iyisini bekliyoruz. Bir diğer aktif etkinliğimiz de

GFA (Geek Festival Avrasya)
FRP söyleşileri, yayıncı sohbetleri, ödüllü cosplay yarışmaları (grup ve bireysel olarak), karaoke, espor turnuvaları derken sıcak ortamıyla kendisinden sıkça bahsettiren GFA, indie oyunlardan tutun çeşitli renkli standlarıyla da dikkatleri üzerine çeken etkinliklerden. GFA, diğer belli üniversite etkinliklerinden farklı olarak giriş ücreti almaktadır. Son olarak ülkemizdeki oyun fuarları kapsamındaki bir isim karşımıza çıkıyor:

Gaming Istanbul (GIST)
İstanbul'da şimdilik her yıl İstanbul Kongre Merkezi'nde gerçekleştirilen dört günlük fuara giriş ücretli. GIST içerisinde yok yok. Espor turnuvaları, ödüllü cosplay yarışması, konferanslar, yığınla stand ve hemen hemen her birinde birçok oyun deneyimi, konsollar, masaüstü oyunlar, standların kendi içerisindeki dans yarışmaları vs. derken sıkılmak neredeyse imkansız. Cosplay konusunda GFA gibi yabancı cosplayerları ağırlayan GIST, indie oyunlara da destek veren ekiplerden biri. Yazımın başında belirttiğim gibi bu isimlerin dışında etrafımızda dönen birçok etkinlik mevcut. Görünen o ki benim kişisel profilimde en çok tercih edilen isimler bunlar.

Eklemek istedikleriniz varsa ve gitmeye değer olduğunu düşünüyorsanız, beni her türlü sosyal mecradan CepEjderi ismiyle bulabilir, rahatsız edebilirsiniz. Eğlence, hayatınızdan hiç eksilmesin.

◆ **Ceyda Doğan Karaş** **/cepejderi**





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

X4 Foundations üzerine

80'li yıllarda Elite ile başlayan uzay simülasyonları, son birkaç seneye kadar video oyun dünyasında ciddiye alınan bir tür değildi. Elite'ın yapımcısı David Braben uzaydaki gerçek fizik kurallarını oyunlarına adapte etmeye çalışarak birkaç Elite versiyonu yaratsa da, FPS türü oyunların yükselişe geçtiği 90'lar ve 2000'li yıllar boyunca uzay gemisi simülasyonları son derece sıkıcı oyunlar olarak, gençlerin uzak durduğu ve oyun dağıtımcılarının da yatırım yapmak istemediği yapımlar oldu.

Ancak 1999'da ortaya çıkan X Universe serisi bu algıyı yenmek adına önemli işler yaptı. Alman yapımcı Egosoft'un hayatlarının 19-20 yılını adayarak ve neredeyse başlangıçtaki ekibin tümünü koruyarak geliştirdikleri X Universe, 2013'te yayınlanan X-Rebirth ile küçük bir yara da aldı. Oyunun hayranları, X-Rebirth'te sadece bir uzay gemisini kullanabilme fikrini çok sevmediler ve abartılı tepkiler de verdiler ama X-Rebirth aslında uzayda kendi küçük imparatorluğunu kurmak isteyen oyuncularına yapay zekası ve yaşayan evreni ile çarpıcı bir oyun deneyimi sunuyordu.

X-Rebirth ile oyuncuların ticaret konvoyları, savaş filoları ve dev ticari uzay istasyonları üzerinde sağladığı kontrolü, henüz Elite: Dangerous ve Star Citizen bile veremiyor. Bu oyunların çok dev bütçeli yapımlar olduğunu da unutmayalım. Egosoft ise hayatlarını sadece bir oyuna adamış bağımsız, küçük bir yapımcı grubundan fazlası değil.

Egosoft şimdi X-Rebirth ile sağladıkları gelişimi, önceki X Universe oyunlarında büyük beğeni toplamış detaylarla birleştirdi ve kısa süre sonra da oyunun devamını yayınlamak üzereler. X Universe serisi, X-Rebirth oyunundan önce X3 isminde kalmıştı. 2013 yılında yeni oyunun X4 olacağını düşünüyorduk ancak karşımıza X-Rebirth çıktı. Bu aslında anlamlı bir isimlendirmeydi çünkü Egosoft 1999'ta yayınlanmış ilk X oyunu üzerinden geliştirdiği X2 ve X3'ü artık yeni teknoloji ile daha fazla sürdüremeyeceklerini fark etmiş ve X serisinde arayüzden yapay zekaya, oyun motorunu tamamen değiştirip güncellemek istemişlerdi. Bu nedenle de oyun X-Rebirth adını aldı.

Ancak tüm X evreninin detaylarını bir anda bu oyuna aktarmalarının mümkün olmadığını tahmin ediyorum ki, oyuna öykü olarak Jumpgate'lerin yok edildiği ve kahramanın uzayın uzak bir köşesinde, küçük bir alanda kapana kısılmış kaldığı bir senaryo koydular. Gerçi o küçük alan bile çok sayıda sistemden ve haritadan oluşuyordu. Fakat şimdi işler değişiyor gibi görünüyor.

Egosoft, X4'ü duyurmuşken, yayınladığı tanıtım videolarında eski sistemlerden de görüntüler koydu ki, bu da oyunun yeniden tüm X evrenine yayılacağını gösteriyor. Ayrıca yeniden oyundaki tüm uzay gemilerini kullanabilecek, dev filolara, sayısız uzay istasyonuna sahip olabileceğiz, farklı fraksiyonlarla ticaret yapabilecek, korsanlarla savaşacak, kendimize sınırsızca yeni bir uzay imparatorluğu kurabileceğiz.

X-Rebirth'ün 2013'te ilk defa karşımıza çıktığında çok eksik durduğunu ve tepki çektiğini hatırlıyorum ama Egosoft zaman içinde oyunu çok güçlü şekilde güncelledi ve X-Rebirth şu anda Elite: Dangerous ile yarışacak kalitede bir oyun. Yapımcının önümüzdeki günlerde bu oyunun çok daha gelişmiş hali olan X4'ü piyasaya sürmesiyle, uzay simülasyonları alanında oyun dünyasında büyük bir rekabetin başlayacağını da tahmin etmek zor değil. X4'ü merakla bekliyoruz. ◆



2000'li yıllar boyunca uzay gemisi simülasyonları son derece sıkıcı oyunlar olarak, gençlerin uzak durduğu ve oyun dağıtımcılarının da yatırım yapmak istemediği yapımlar oldu



Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Rasim

64'lerin kapısından girdim ilk onu gördüm.
İnce uzun boylu, hiperaktif, aklından geçen her şeyi sana anında telepati ile aktarmak ister gibi.
Derisi kurumuş garip kemeri, uzun ucu ile sanki dün görmüşüm gibi.
Lacivert tshirtu, ayrık saçları, hafif şehla gibi bakan gözleri.
Oyun oynarken o da benim gibi Dünya'yı unutuyor sanki.
Elinde küçük hareketlerle nasıl hızlı oynuyor.
IO denen shoot'em up'ı dövüyor sanki oynarken, ki gördüğüm en zor oyunlardan biri.
R-Type'ı da aynen serseme çevirecek ileride.
Bize ilk kez point & click adventure denen oyun türünü Maniac Mansion üzerinde gösteriyor, hayran kalıyoruz ve kalacağız.
Sanki önümüzde yeni bir boyut kapısı açıyor Erkut'la birlikte.
Onunla o kadar çok ve o kadar iddialı şekilde Star Control oynayacağız ki oyunu kimse takip bile edemeyecek.
İngilizceyi hiç tam anlamı ile öğrenemeyecek.
Saç ektirecek.
Binbir acı çekecek.
Yapayalnız kalacak.
Kendini o saf haliyle nelere kaptıracak.
Lucas'a, Commodore'u satan veya kendi kişiliğinden ödün veren herkese çok sövecek.
Kendisi özde hep aynı kalacak, saatlerce bıkmadan oyun oynayacak, bitirmek için her yolu deneyecek.
Yapayalnız kalacak.
Bir kızı çok sevecek yakında, hiçbir zaman ne ona ne de diğer istediklerine kavuşamayacak.
Aklını asla teslim etmemek için çok çabalayacak.
Teslim etmemeyi başaracak.
Benim yapamadığımı yapacak.
Yapayalnız kalacak.
Bu ülkenin yolları da, tanıdıkları da ona çok zor günler geçirtecek...



Kendisini zannettiği şey olduğunu şimdi daha iyi görüyorum.
En iyi arcade oynayan bilgisayar oyun açıklamacısı.
Her oyunu son ekranına kadar oynayan çocuk.
C64 ve Amiga'nın hayat boyu sadık hayranı.
Güzel günlerin, hatıraların ortağı.
Tek lafı ile aklıma kendini kazımış insan.
"Gelecekten ümidi olmayan, hep arkasına bakar."
Birazını yazayım parçaladığın oyunların, herkes bilsin de unutmasın aslanım benim.
(Bahsettiğim oyunları videolarına bakarak inceleyiniz. Biraz olsun gönül ortaklığımız olur.)
Altered Beast, Blood Money, Rastan Saga (Senden alacak intikamim var!), Robocop, Ivan Hoe, Myth, Last Ninja 1-2-3, Sanitarıum, Moon Stone, Lotus, 720 Degrees, California Games, Test Drive, Tie Fighter, X-Wing, It Came From The Desert, Maniac Mansion.
Göçtün gittin ah Rasim Mingü, beni yendin. Habersiz, bir cuma akşamı.
İlk sen bitirdin yine oyunu. ◆

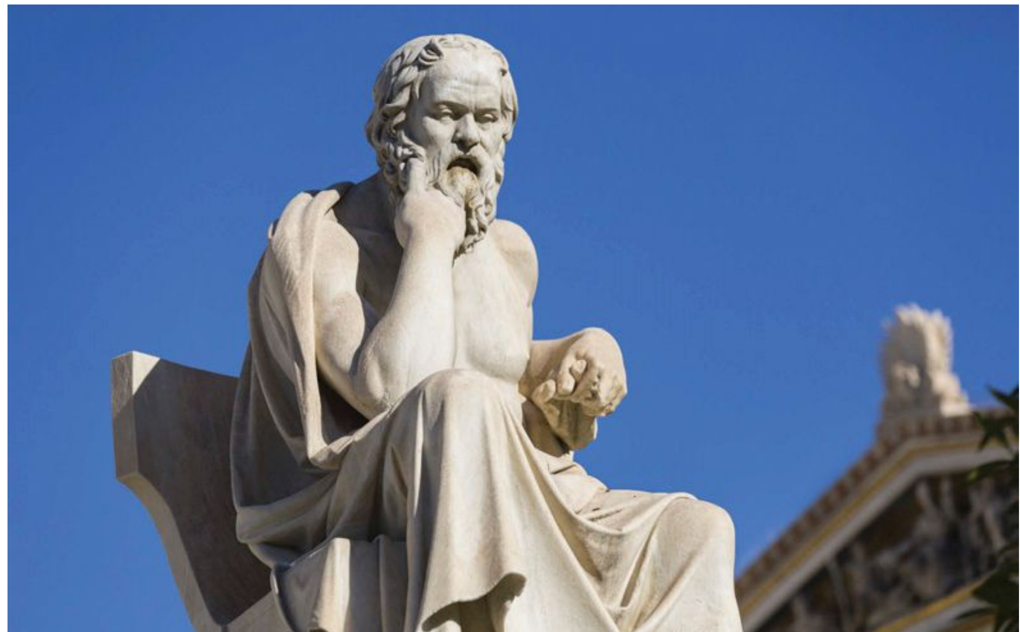


Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

Farklı yaklaşımlar

Kasım ayı oyun camiası için dolu dolu geçti. Fakat oyunlarla alakalı olanlarınızın çok iyi bileceği üzere, geride bıraktığımız aya adını "altın" harflerle yazdıran Star Wars: Battlefront II oldu. Herkesin çok sevdiği kahramanların parayı bastıran tarafından anında alınabilmesi, oyun içi kaynak toplayarak açmak içinse resmen yüzlerce saat harcanması, oyun camiasının büyük tepkisini çekti.
Bildiğiniz üzere EA, uzun süredir oyun dünyası üzerindeki nüfuzundan dolayı eleştiri oklarını üzerine çekmeyi başarıyordu. Nitekim bu sefer işler kontrolden çıktı. Reddit üzerinde bu zamana kadarki en büyük "yuhalanmayı" almayı başardı ve birkaç adımda da olsa yaptıklarından dolayı "bir anlamda" özür dileyip geri çekildi. Fakat işler bununla da bitmedi. Olaydan sadece bir hafta sonra, Belçika'dan gelen bir haber, oyun içerisinde satılan "Loot Box"ların kumar olduğunun kabulünü bildirdi. Adalet Bakanı Koen Geens tarafından yapılan bu açıklamada, "Para ve bağımlılık bir arada servis ediliyor... Kumar ve oyunu bir arada sunmak, özellikle çocukların zihinsel gelişimine büyük bir tehlike arz ediyor." şeklinde konuştu.
Şimdi, öncelikle EA'in durumundan başlayalım. Oyun dünyası, içerisinde her ne kadar "oyun" kelimesi geçerse geçsin, bir oyun alanı değildir. Burası, gençlik hayallerini, yetişkin hayalleri için pazarlayan insanların bir arada ter döktükleri bir yerdir. Kimse "Ay hadi oyun yapalım ama 100 tane satsın." diyerek şirket açmaz. (Ha çok paran vardır, saygım sonsuz.) Yani bir yandan üretimin, bir yandan da pazarlamanın yapıldığı kocaman bir ticaretten bahsediyoruz. Eh, konu iş ve ticaret olduğu zaman da ne yazık ki duygusallığa yer yoktur. Bu sebepten EA'in vakti zamanında benim de gençliğimin en güzel yıllarını alan firmaları bir bir satın alması, ne yazık ki bu işin kaçınılmaz bir gerçeğidir. Yani tutup da "EA tam bir canavar! Herkesi satın alıyor!" demek, çok zayıf bir argüman. Yani demem o ki, kaliteli bir oyun üretmek ile o oyunu pazarlamak arasında büyük bir uçurum var. Bunu yapmayı başarabilen firmalar halen aramızdayken, yapamayanlar ne yazık ki kapital çarkın dişlileri arasında yok olup gidiyorlar.
Gelelim şu Loot Box sistemine "kumar" deme mevzuna. Loot Box mekaniği, esasen 1993 yılında üretilmiş olan Magic the Gathering isimli oyun sayesinde, oyun dünyasında kendisine büyük bir yer açmıştır. Bir Amerikan ekolü olan beyzbolcu ve basketbolcu kartları toplama geleneğini bir kart oyununa dönüştüren matematik profesörü Richard Garfield tarafından üretilen oyun, bugün deneyim ettiğimiz, tüm modern kart oyunlarının atasıdır. Ondan sonra üretilen hiçbir kart oyunu, MtG eksesinden çıkamaz. Bugün içerisinden rastgele 15 kartın çıktığı "Booster" paketleri üreten ve dünyada 20 milyondan fazla oyuncuya sahip olan MtG, bu rastlantısal kart çıkma işini para kazanmak için yapmış olduğu kadar, farklı oyun mekanikleri için de üretmiştir. Buna verilebilecek örnekler arasında, bugün Hearthstone'da da kullanılan "Draft" modeli ve toplamda altı paket booster açıp, içinden çıkan kartlarla belirli bir süre içerisinde deste yapıp mücadele edilen "Sealed" oyun modeli örnek verilebilir. Matematiksel olarak muazzam bir deneyim yaşatan bu oyun modları, açık ara zorlayıcı oyun modelleridir ve oyuncudan birçok şey talep eder. Yani bu noktada "Pay to Win" diye bir mantık da ortadan kalkmış olur.
Pek tabii EA'yi ya da çocuklarımızı "kumar" gibi korkunç alışkanlıklara sevk edecek şeyleri savunmuyor, aksine karşısında duruyorum bazı şeyleri yargılarken, olaylara her yönden yaklaşmanın çok daha faydalı olacağı düşüncesindeyim. ◆





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

Saygı üzerine

Eğer dikkat ediyorsanız fark etmişsinizdir; bazı kelimeler gerçek anlamlarını maalesef yitirmiş durumdalar. Bunlardan bir tanesi de "saygı" kelimesi. Lafa gelince büyük büyük konuşuruz saygı konusunda. Herkes saygı bekler ama kimse saygı göstermek konusunda en ufak bir gayret bile göstermez. Bunun en büyük sebebi de anlamını yitirmiş olmasıdır. Bir arada yaşayan insanların mutlak şekilde sahip olması gereken bir olgudur saygı. Olmamasının ya da yanlış anlaşılmasının sonuçlarını da görüyoruz zaten günlük hayatımızda çokça.

Geleneklerine gereksiz derecede bağlı bir toplum olarak saygıyı ve sevgiyi çoğu zaman karıştırıyoruz gibi geliyor bana. Misal, bir büyüğün elini öpmenin tanımını saygı olarak çerçeveliyoruz. Bu bir saygı değil, sevgidir arkadaşlar. Çünkü insan sevdiği birini öper. Bu kişi anneniz veya babanız veya sevdiğiniz bir büyüğünüzse öpersiniz elini. Sevdiğiniz için yaparsınız, saygı duyduğunuz için değil. Sevmediğiniz birini neden öpesiniz, manyak mısınız? Yalı insanların sadece yaşına bile olsa her zaman saygı göstermek "zorundasınız" zaten, o ayrı...

Saygı çerçevesi keşke bununla kalsa... Kalabalık bir şehirde yaşıyorsanız, saygı konusunda nasıl sınıfta kaldığımızı da sık sık fark ediyorsunuzdur. Sadece bir günlük rutin süreçte bile konudan bihaber o kadar çok densizle karşılaşıyorum ki hangisini anlatayım bilemedim. Yolda yürümeyi bile bilmeyenler var aramızda. Dünya sadece onlar için yaratılmış sanki, dizilmişler kaldırıma Nazilli bardakları gibi, oradan biri mi geçecek, onlardan başkasının da o kaldırımı kullanma hakkı var mıdır, düşünmezler bile. Ama durup bu saygısızlığı yapmaması için iki kelam laf söylesen yine sen suçlu olursun. Geçenlerde, gecenin saat 02:00'sinde, çok ağır küfürleri hak edecek kadar münasebetsiz olan bir arkadaş, açmış arabasındaki müziğin sesini, bağırta çağırta geçiyor kapının önünden. "Ya sabır!" deyip döndüm, uyumaya devam ettim. Aynı ses ikinci bir defa uyandırdı beni ve saate baktığımda 04:30'du. Sen nasıl bir insansın ulan!? Aklının ucundan bile geçmiyor mu o saatte insanların çoğunun uyuyor olduğu, kundakta bebekleri olabileceği, hasta yatağında belki can çekişen, bir iki dakikalık huzuru yakalayıp uyuyabilmiş bir zavallının rahatsız olabileceği? Bu kadar mı yitirdin saygını, bu kadar mı kızdırdı insanlar seni veya bu kadar mı insanlıktan çıktın? Yani o saatte dışarı çıkıp o arabanın teybini söküp üstüne mi oturtalım seni? Bu mudur istediğin, bizden beklediğin?

Saygının gerçek anlamda ne olduğunu, rica ederim oturup bir düşünün arkadaşlar. Aklınızın bir köşesinde mutlaka dursun bu kavram. Birbirinize saygı duyun ve o saygıyı koruyun. İnsan olmanın en büyük temellerinden birisidir orası. Sizin huzurlu ve mutlu olabilmeniz için diğer insanların da huzurlu ve mutlu olması şarttır. Ve bunun yolu da saygıdan geçer. Sağlıcakla kalın... ◆





BF1 Turning Tides

Battlefield 1'ın ülkece en çok beklediğimiz cephesi açılıyor!

LEVEL
#251 Aralık 2017

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Erman Utku Erciyas
Ertekin Bayındır
Ertuğrul Süngü
İlker Karaş
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Selçuk İslamoğlu
Selim Şumlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ
Seren Urun Güven surun@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Satış Direktörü ve Tüzel Kişi Temsilcisi: Mehmet Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu

Kurumsal İletişim Müdürü
Seren Urun Güven

REKLAM
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can
Satış Koordinatörü: Ebru Elçi, eelci@doganburda.com
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 31345
Dağıtım: Doğan Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FIPP üyesidir.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.







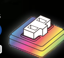




KAZANDIĞIN AN ÖZGÜRLEŞTİĞİN ANDIR

GT75VR Titan Pro

Rapid steelseries RGB MECHANICAL KEYBOARD | Gaming Keyboard by steelseries PER KEY RGB | 3ms 120Hz (optional) | KILLER MULTI GIG | Cooler Boost TITAN



MSI NB GT75VR 7RF (TITAN PRO)-078TR

| INTEL® CORE™ i7-7700HQ İŞLEMCİ | WINDOWS 10 HOME | GEFORCE® GTX1080 GDDR5X 8GB |

| 32GB DDR4 | 256GB (2X128) SSD+1TB 7200RPM | 17.3 FHD 120HZ 3MS |

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.

SATIŞ NOKTALARI — MSI.COM

























TRUE GAMING